PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS Ž... APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

PlayStation

Nauja kaina 4,50 Lt prenumeratoriams

2005/07 (43)

TEKKEN 5

Juiced
Area51
Madagascar
Batman Begins
La Pucelle: Tactic
Ys: The Ark of Napishtim

MAGIC The Gathering®
Pasiruošimas išankstiniam turnyrui

Yu-Gi-Oh!
Keturios kovos fazės

LAIMĖK!

ISSN 1392-9534

UP Group

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

PAŠTAS 004

VERSLO NAUJIENOS 006

NAUJA KARTA 007

NAUJIENOS 008

TEMA: ARKADŲ ŽAIDIMAI 010

MĖNESIO ŽAIDIMAS 025

TEKKEN 5

RECENZIJOS 030

BATMAN BEGINS

AREA51

MADAGASCAR

LA PUCELLE: TACTICS

JUICED

YS: THE ARK OF NAPISHTIM

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

KLASIKA 050

STAR WARS: REBEL ASSAULT II

IRGI ŽAIDIMAI 052

NAUJIENOS

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES

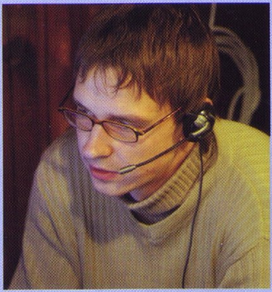
FORZA MOTORSPORT

PATARIMAI 057

TEKKEN 5

STALO ŽAIDIMAI 068

SVEIKI,



Sutikite, per tokį nepakeliamą karštį yra visiškai neįmanoma žaisti žaidimus. Tačiau paskaityti apie juos įlindus į drėgną ir šaltą rūsį, šaldytuvą ar dar kokią nors vėsią vietelę visai įmanoma.

Šia karštos vasaros proga mes patys išlindome iš namų ir parengėme temą apie žaidimus, kuriuos galima žaisti ne namie. Kitaip tariant — apie arkadas. Deja, didis mūsų optimizmas šiek tiek prigeso, mat tikėjomės aptikti ir pažaisti tikrai daugiau įvairių žaidimų, nei radome. Planas buvo apžvelgti tris sostines, liko tik dvi — tikroji sostinė Vilnius ir vasaros sostinė Palanga. Joje iš esmės ir koncentruotos visos įdomiausios ir tikriausios arkados. Vilniuje dar pavyko rasti šį bei tą, tačiau laikinoji sostinė, Kaunas, arkadų visiškai nebeturi... Kokia situacija kituose miestuose, deja, fiziškai nespėjome patikrinti. Jei jūsų mieste yra kokių arkadų, būtinai parašykite apie tai mums, jei yra galimybių — atsiųskite ir nuotraukų. Būtinai atspausdinsime ir galbūt padovanosime kokią smulkmeną ;).

Numeryje nerasite daug naujienų. Kaip įprasta, po E3 parodos viskas nurimsta ir kurį laiką nieko tokio įspūdingesnio nepranešama. Tačiau keletą nedidelių pranešimų pavyko pagauti ir papasakoti jums. Tačiau, kaip sakoma, nėra to blogo, kas neišeitų į gerą — numeryje spausdiname nemažai recenzijų, į kurias „sukrito“ pavasario pabaigos ir vasaros pradžios žaidimai.

Tai toks vasarinis numeris. Kitam, paskutiniam vasaros numeriui kol kas tiksliai neturime numatę apie ką daugiausia pasakosime. Garantuojame, kad bus keletas labai puikių žaidimų, o plačiau papasakoti norėtųsi apie kažką lengvo, neįpareigojančio, vasariško. Galbūt jūs turite kokių minčių ar norų ką nors pasiskaityti paskutinį vasaros mėnesį? Nedvejokite ir rašykite mums!

Ričardas Jaščemskas

10 ARKADŲ ŽAIDIMAI

25 TEKKEN 5

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS 1		Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas“ mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris-maketuotojas: Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytautas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“
Užs. Nr. 5.617
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Glus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
– Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
– Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
– Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

DUK

LABAS, VA,

Ne be reikalo aš jums rašau,
Jūsų užuojautos tiesiog prašau.
Manau, mano laiško neatmesit,
Jūs mane tikrai suprasit.
Nenustebkit, kad rimuoju,
Nes tik šitaip aš kvailioju.
Užplaukė man toks dalykas,
Kuris lyrika vadinas.
Paskaitykit mano rimą
Apie žiaurųjį likimą.
Viskas prasidėjo vieną rytą,
Kai išlipau iš lovos koja kita.
Sunkiai kėliausi iš lovos,
O tada suskaudo šonus.
Vos rąžytis tik pradėjau,
Greit užkąst užsinorėjau.
Šaldytuvą pradariau,
Bet jokio maisto neradau.
Į parduotuvę teks man eit
Kažką valgyt susiveikt.
Neišdegs man šitas planas,
Nes algos aš dar negavęs.
Alkanas būti negaliu,
Baisiai reikia pinigų.
Viskas, pas pažįstamus
skundžiuos,
Gal litų ant skolos man duos.
Draugas Andrius nepaves,
Centų man tikrai suras.
Bet, deja, jis neturėjo,
Piniginę kažkur padėjo.
Neturėjo ir Artūras,
Romas, Mindė ir Ramūnas.
Neturėjo netgi Vytas,
Varge, koks sumautas rytas.
Piktas ir alkanas esu,
Kompas padės — tikrai tikiu.
Sėsiu, partiją sumesiu,
Skrandį savajį pavesiu.
Tuoj sužaisiu, bus geriau,
Alkis nekankins daugiau.
Bet kompas manęs jau nebeklauso,
Nors tai daryti jam priklauso.
Pradėjo skleist visokius garsus,
Pasidariau aš neramus.
Esu prakeiktas aš turbūt,
Mano kompui jau „kaput".
Penkmetį jis man padėjo,
O dabar tiesiog „parėjo".
Jaučiuosi pažeistas ir sugniuždytas,
Ir už ką man šitoks rytas?
Bet pažiūriu tik pro langą,
O lauke visai nešalta.
Ach, kokia graži diena,
Saulė šviečia, nors tu ką.
Reikia imti kamuoliuką
Ir sumest lauke kašiuką.
Juk nėra čia jokia gėda,
Kaimynai jau seniai nemiega.
Vos nusišypsojo laimė,
Ją pakeičia oro baimė.
Atslenka toks debesis
Ir įspėja, kad tuoj lis.
Nesitikėjau to tikrai,
Susinervinau, pasakius atvirai,
Šlykščią dieną aš gavau.
Nepaisant to, dar susirgau.
Ir visai tai nejuokinga,
Ši diena man nesėkminga.
Šis likimas niekam tikęs,
Nieks dar jo nėra sutikęs.
Ši istorija tikra,
Tik rimuota ji visa.
Prisiminus mane liūdina,
Bet viskuo tikėt nebūtina.
Kompas žuvo iš tiesų,
Nemeluoju, kad sergu.
Ir pinigų tikrai nebuvo,
O planai visi sugriuvo.

Lyriškas gangsteris „Hard Track".

Redakcija: Na, nieko nepadarysi, visiems pasitaiko blogų dienų, svarbu į viską žiūrėti linksmai ir su poezija :). Dėkui už eiles, tikrai smagu paskaityti (tikimės, skaitytojams taip pat). Kitą kartą tik nepamiršk parašyti atgalinio adreso (jo, atrodo, nebuvo, arba mes sumaišėme vokus...) — gal ir kokį užsilikusį priziuką surasim ;).

Aš turiu *PS2* mažąjį modelį. **Kodėl negaliu žaisti tinkle, nors intsrukcijose parašyta, kad yra adapteris?**
Lukas, Kaunas
Gali būti, kad neužtenka interneto ryšio pralaidumo, taip pat reikia turėti specialų diską, skirtą konsolės prisijungimui prie tinklo.

Kokių panašių žaidimų yra į *Fear and Respect, GTA: San Andreas*?
Eimantas, Kaunas
Na, į *Fear and Respect*, bei tuo labiau *San Andreas*, panašiausias, be abejo, *Vice City* :). Dar tokio tipo verti dėmesio: dvi *The Getaway* dalys, *Mafia*, *True Crime*, *Dead to Rights* dvi dalys, taip pat panašus, tik labiau sukarintas yra *Mercenaries*.

Kada išleis *PS2* žaidimus *Wild Arms Alter Code F, FFXII, Xenosaga 2, Kingdom Hearts 2*? Ar galite parašyti Baituko parduotuvių adresus Kaune? Ar galima Lietuvoje nusipirkti kietąjį diską *PS2* konsolei?
Andrius, Kėdainiai
Wild Arms — Amerikoje pasirodys spalį, Europoje nepaskelbta;
FFXII — Amerikoje pasirodys kitų metų kovą, Europoje nepaskelbta;
Xenosaga 2 Amerikoje išleistas senokai (vasario mėnesį), apie Europą nieko negirdėti;
Kingdom Hearts 2 — kitų metų žiemą.
Baituko parduotuvių adresai Kaune: Donelaičio 26, Pramonės 29 („Maxima" prekybos centre, antrame aukšte).
Lietuvoje, kaip ir likusioje Europoje, kietasis *PS2* diskas neparduodamas.

Ar *World of Warcraft* bus galima žaisti *single player* ar tik *online*?
Laurynas, Vilnius
World of Warcraft yra tik *PC* online žaidimas. Nei *single player*, nei konsolėse jo žaisti negalima.

Kada pasirodys *DB GT* žaidimas? Kokį lenktynių žaidimą patartumėte, kur būtų galima važinėtis ir gėrėtis gatvėmis?
Skirmantas, Kauno r.
Na, kadangi *Dragon Ball GT* serialas yra ganėtinai senas, tai šios serijos žaidimas jau buvo — *Dragon Ball GT Final Bout PSone* konsolei. Kažko naujo konsolėms (išskyrus *GBA* žaidimą) iš *GT* serijos negirdėti.
Važinėtis ir gėrėtis gatvėmis galima iš esmės visuose naujausiuose lenktynių žaidimuose, tereikia pasirinkti laisvą važiavimą. Tačiau didesni ir įdomesni miestai paprastai būna veiksmo/vairavimo žaidimuose: *GTA, The Getaway, Mafia*. Ten pasivažinėti tikrai yra kur.

Kada tiksliai pasirodys *DBZ: Budokai Tenkaichi* ir *Sly 3: Honor Among Thieves* Europoje ir JAV?
Martynas, Panevėžys
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi — Amerikoje pasirodys lapkritį, Europoje dar nepaskelbta;
Sly 3: Honor Among Thieves — Amerikoje pasirodys rugsėjį, Europoje — spalį.

SONY SUMAŽINA PS2 PLATINUM ŽAIDIMŲ KAINAS

Sony oficialiai sumažino PlayStation 2 Paltinum grupės žaidimų kainas. Žaidimų pardavėjai naujai išleistus Platinum žaidimus galės įsigyti už beveik trečdaliu mažesnę kainą — 14.99 Anglijos svarus (apie 75 Lt) ar mažiau.

Vieno iš pardavimų tinklo Eclipse Games vadovas Steven Ireland šį pranešimą komentavo taip: „Tai džiugi naujiena, tačiau reikia pasakyti, kad nauja mažesnė kaina pristatyta kiek per vėlai. Standartinė naujų žaidimų kaina yra 30 svarų, tad pardavinėti kelių metų senumo žaidimus už 20 svarų kainą yra per brangu. Naujoji kaina paskatins senesnių žaidimų pardavimą, taip pat „paspaus" Microsoft ir Nintendo, kurie turėtų sekti šiuo sprendimu."

HIP INTERACTIVE BANKRUTUOJA

Kanadiečių žaidimų leidėjui atėjo blogi laikai. Nesugebėjęs surinkti reikiamos finansinės bazės, Hip Interactive sustabdė savo veiklą ir užsidarė. Kompanijos investuotojai jau anksčiau buvo informuoti, kad Hip Interactive negali gauti reikiamos paskolos, o kiti bandymai rasti finansų šaltinių nepavyko.

Hip Interactive nebuvo išleidusi stambių hitų konsolėms, tačiau turėjo ambicingų planų ir ruošėsi išleisti laukiamų darbų: Call of Cthulhu: Destiny's End, George Romero's City of the Dead ir Jackie Chan Adventures. Kompanijos Europos padalinys Hip Interactive Europe praneše perimsiantis šiuos žaidimus ir dėsiantis visas pastangas, kad juos sėkmingai išleistų.

ROMERO PALIEKA MIDWAY

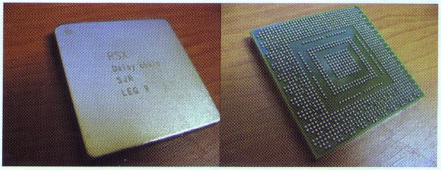
Vienas iš žymiausių ir prieštaringiausių žaidimų kūrėjų, Džonas Romero, palieka Midway kompaniją, kur jis pastaruoju metu dirbo su žaidimu Gauntlet: Seven Sorrows. Midway Romero dirbo nuo 2003-ųjų metų leidėjo San Diego studijoje. Nors Romero dirbo su Gauntlet: Seven Sorrows, neaišku, kokio dydžio ir reikšmės buvo jo indėlis. Kompanija pareiškė, kad Romero išėjimas neturės įtakos žaidimo kūrimo ciklui ir jis pasirodys šių metų rudenį. Romero komentarai negelbėja jo nuo sklandančių gandų, jog kompanija jį tiesiog išmetė, teigiama, kad jis buvo net išprašytas tiesiai už San Diego durų, tačiau jokių įrodymų šiems gandams nėra.

Kad ir kaip išsisuktų, ši situacija tik pablogina kontraversišką Romero reputaciją. Kartu su Džonu Karmaku jis įkūrė id Software ir sukūrė žaidimus Doom, Quake ir Wolfenstein. 1996-ais jis paliko studiją ir įkūrė Ion Storm bei keletą metų visai industrijai postringavo apie naują super žaidimą Daikatana, iš kurio, kaip ir galima tikėtis, neišėjo nieko stebuklingo. Apie ateities planus Romero nieko konkretaus nepasakė, tik tiek, kad jo laukia „įdomūs kūrybiniai darbai, apie kuriuos pranešiu po poros mėnesių".

SONY IR NVIDIA BENDRADARBIAVIMAS PLĖSIS

Vienas svarbiausių Nvidia vadovų David Kirk pranešė, kad bendradarbiavimas su Sony bus platesnis, nei tik RSX procesoriaus tiekimas PlayStation 3 konsolei. „Iki šiol mūsų santykiai buvo labai geri. Mes bendraujame daug artimiau ir matome daug didesnę skaičiavimo ir grafikos ateities viziją". Anksčiau Nvidia teikė grafinį procesorių Microsoft Xbox konsolei. Santykiai nutrūko, kai naujos kartos konsolei Xbox 360 Microsoft pasirinko priešininkę ATI. Tiesa, norėdama pasiekti naujosios Xbox suderinamumą su senąja, Microsoft privalės gauti Nvidia licenciją, tad, rodos, Nvidia šiuo metu yra labai palankioje situacijoje.

Paklaustas, kuo santykiai su Sony skiriasi nuo tų, kuriuos Nvidia turėjo su Microsoft, D. Kirk atsakė taip: „ Tai gali skambėti kaip klišė, tačiau japonų kompanijos dažnai bando sukurti viziją ir vesti paskui ją technologiją, o ne atvirkščiai. Mes tikime tuo." Nors Kirk nepateikė jokių tikslių detalių, koks bus tolimesnis kompanijų bendradarbiavimas ir būsimi projektai, jis užtikrino, kad „ateitis atrodo gerai".



Kutaragi „apšaudo" Xbox 360

„PlayStation tėvu" vadinamas SCE vadovas Ken Kutaragi neseniai interviu metu „apšaudė" Microsoft ir Xbox 360. Paklaustas apie skirtumus tarp PlayStation 3 ir Xbox 360, Kutaragi atsakė: „Šį kartą Microsoft aiškiai pasakė, kad taikosi į PlayStation. Tačiau jie nesitaiko į PlayStation 3, o į PlayStation 2. Jie atidžiai išnagrinėjo PS2 ir todėl sukūrė būtent tokį Xbox 360". Kutaragi palygino šią situaciją su pačios pirmosios PlayStation konsolės prsitatymu ir kaip visi lygino ją su Panasonic 3DO, teigdami, kad abi konsolės atkuria 3D grafiką. „Buvo sunku. Netgi po to, kai mes pasakėme ir parodėme, kad PSone iš tikrųjų atlieka 3D skaičiavimus, o kita konsolė — ne, žmonės vis tiek manė, kad jos vienodos, nes turi CD-ROM įrenginius ir 3D grafiką. Manau, kad daugelis žmonių, net pasižiūrėję į technines specifikas, nesupranta skirtumų".

Kutaragi taip pat pasidalino savo PlayStation 3 vizija dar kartą patikindamas, kad naujoji konsolė nebus tiesiog žaidimų mašina vaikams, tai bus kompiuteris pramogoms visoms amžiaus grupėms. Kurdama naująją konsolę, Sony pritaikė tam tikrus sprendimus siekdama atspindėti šią viziją. Vienas tokių pavyzdžių — konsolės pavadinimas parašytas didžiosiomis raidėmis, kad žmonės atkreiptų dėmesį, jog tai PLAYSTATION 3 — naujos kartos PlayStation.

Kaip ir anksčiau, su PS3 Kutaragi akcentuoja skaičiavimus, konkurentus komentuodamas taip: „Kitos kompanijos gali turėti aukštos kokybės grafiką, tačiau viduje viskas tas pats. Didžiąja dalimi jie neatlieka skaičiavimų, jie neatlieka fizikos — jie tik prideda motion capture judėjimą. Netgi jei negalima pamatyti skirtumų tik pasižiūrėjus į vaizdus, jie ilgainiui tampa aiškūs ir suprantami."

Šie ir kiti Kutaragi pateikiami komentarai labai abstraktūs. Ar PlayStation kūrėjas tiesiog svaidosi aukštomis frazėmis ir žodžiais, kad priverstų žmones dar labiau laukti PS3, ar tikrai yra suvokiamo ir matomo pranašumo, kad viskas bus skaičiuojama realiu laiku, kad garsas taps žaidimo objektu (PS3 neturės atskiro garso procesoriaus, viskas skaičiuojama su Cell). Teisybę sužinosime tik pamatę pirmuosius realius veikiančius žaidimus, kurie jau turėtų būti demonstruojami rudenį, Tokyo Game Show metu.

PlayStation 3 kūrėjų įranga

Japonų žurnalas IT Media išplatino PlayStation 3 kūrėjų įrangos (development kit) nuotrauką. Pasak žurnalo atstovo Honda Masakazu, šioje didžiulėje dėžėje yra 2.4GHz Cell procesorius ir kiek silpnesnis nei RSX procesorius. Teigiama, kad demonstraciniai filmukai, kuriuos Sony rodė E3 spaudos konferencijoje, sukosi šioje mašinoje.

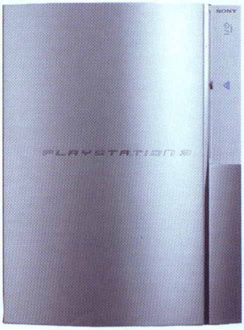
Sony kol kas nepateikė jokio oficialaus komentaro dėl šio įrenginio.

PS3 kainos ir kaštai

SCE oficialiai pranešė savo klientams, kad PlayStation 3 Japonijoje kainuos tiek pat, kiek starto metu kainavo PlayStation 2 — 39,800 jenų (~1000 Lt). Tačiau Japonijoje analitikai prognozuoja kiek didesnę kainą — 44,800 jenų (~1200 Lt). Amerikoje tikimasi, kad PS3 startinė kaina bus 399 USD.

Analitikai taip pat pateikia spėjimus dėl konsolės gamybos kaštų Sony kompanijai. Pagal grubius paskaičiavimus, vienos konsolės kaštai siekia 54,000 jenų (~1400 Lt). Su tokiais kaštais ir tokia numatoma konsolės kaina per pirmus metus Sony praras 130 milijardų jenų (~ 3 milijardus Lt).

Kaip palyginimas tokiai galimai situacijai pateikiamas PlayStation 2 startas. Pirmaisiais PlayStation 2 pardavimo metais Sony žaidimų padalinys patyrė 51,1 milijardą jenų nuostolio. Tačiau jau kitais metais situacija smarkiai pagerėjo atnešdama 82.9 milijardus jenų pelno, o dar kitais metais pelnas šoktelėjo iki 112.6 milijardų.



Ar Sony seks tokiu pačiu keliu ir su PS3 konsole? Analitikai teigia, kad tai įmanoma. Taip pat, jų teigimu, Microsoft sumažins Xbox 360 kainą tuo metu, kai į rinką bus paleidžiama PS3. Tokioje situacijoje Sony pradiniai prasitęstų ir antraisiais pardavimų metais, kompanija prarastų 80 milijardų, o trečiaisiais — 50 milijardų jenų.

Kojima apie Metal Gear Solid 4

Kojima Productions įkūrėjas ir vadovas Hideo Kojima atskleidė keletą naujų detalių apie Metal Gear Solid 4. Kojima atskleidė priežastį, dėl ko PS3 buvo pasirinkta kitam populiariosios serijos pasirodymui. Metal Gear Solid brendas, teigia Kojima, užaugo su Sony technine įranga, Sony rinka, ir visuomet buvo palaikomas šios kompanijos, taigi pasirinkti naują sistemą buvo paprasta.

Tačiau atrodo, MGS4 nebus skirtas tik PS3. Kojima teigia, kad šiuo metu žaidimas ruošiamas tik PlayStation 3 konsolei, tačiau kūrėjas neatmeta galimybės perkelti jį į kitą sistemą. Tiesa, tai reikalautų daugybės darbuotojų ir didžiulių piniginių fondų. Taip pat jis užsiminė, kad jei kurtų žaidimą Revolution ar Xbox 360 konsolei, jis darytų skirtingą nei Metal Gear Solid serija, originalų žaidimą, tinkantį šių sistemų rinkoms.

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

Genji: Dawn of the Samurai — tai naujas nuotykių veiksmo žaidimas pagal XI amžiaus japonų novelę. Jis yra kuriamas _Game Republic_ studijos, įkurtos Yoshiki Okamoto (_Street Fighter II_ ir kiti _Capcom_ žaidimai). Naujausias žaidimas primena _Onimusha_, _Otogi_ ir _Dynasty Warriors_ frančizes — toks pat _hack-and-slash_ veiksmas su azijiečių veikėjais. Žinoma, bus ir ryškių skirtumų, bet apie tai vėliau.

Žaidime galėsime valdyti du veikėjus: jauną samurajų Yoshitsune ir didelį, galingą kovotoją vienuolį Benkei. Kaip ir galima nuspėti vien iš jų išvaizdos, pirmasis vikresnis, tuo tarpu antras yra stipresnis, bet lėtesnis. Su įvairiomis sudėtingomis situacijomis šie veikėjai irgi tvarkosi skirtingai: pavyzdžiui, aptikus uždarus vartus, Yoshitsune ikops į juos pasinaudodamas savo kardais. Tuo tarpu Benkei tiesiog sudaužys nelemtą kliūtį savo milžiniška lazda. Žaidime bus ir _RPG_ elementų: ginklų ir šarvų tvarkymas bei paieškos, patirties taškų, suteikiamų už kiekvieną nužudytą priešą, kaupimas.

Atrodo, kad pagrindinė naujo žaidimo atrakcija bus patys mūšiai. Veikėjų valdymas yra labai jautrus žaidėjo komandoms, patogus ir lengvai įvaldomas. Todėl vienu metu nesudėtingai galėsite tvarkytis su daugybe priešų. Kaip ir _Onimusha_ frančizės žaidimuose, _Genji_ žaidime atliksite sudėtingesnius, kritinius smūgius — tam reikės tiksliai apskaičiuoti mygtuko paspaudimo laiką, kadangi tokie smūgiai gaunami tik tada, kai priešas jau pasirengęs pulti jus. Tam, kad išmoktumėte tą daryti, žaidimas jums siūlo pasinaudoti „minties akimi“, kuri laikinai sulėtina veiksmą aplink jus, suteikia progą lengviau pasirengti smūgiui.

Žaidimo aplinkos, senovės Japonijos vietovės atrodo labai gražiai — spalvota, gyvybinga, detalizuota. Pats žaidimas veikia labai sparčiai ir sklandžiai, be jokių stabdymų. Taip pat sužinojome, kad JAV/Europos versijose bus galima įjungti japonišką garso takelį su angliškais titrais (ypač pravers tiems, kas nori mėgautis originaliu įgarsinimu).

Genji: Dawn of the Samurai pasirodys ekskliuzyviai _PS2_ konsolėje šių metų rudenį, žaidimą išleis _Sony Computer Entertainment_.

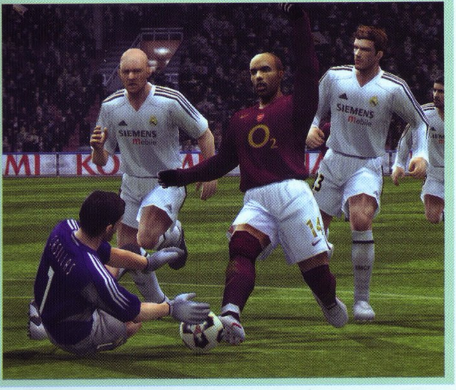
TEISINGUMO LYGA

Nors anksčiau Supermeno, Batmano, *Wonder Woman* ir kitos *DC* komiksų herojų „gaujos“ organizacija *The Justice League* žaidimuose nebūdavo šiltai sutinkama, *Warner Bros.* Interactive paskelbė išleisianti naują veiksmo *RPG* žaidimą su šia herojų komanda. Kiekvienas žaidimo herojus, be abejo, turės išskirtinių savybių ir savitą valdymą. Bus galima žaisti vienam ar dviese *co-op* režimu.

TERRY HENRY PRIEŠAKYJE

Konami neseniai paskelbė, jog penktosios *Pro Evolution Soccer* serijos veidu tampa *Thierry Henry — „Chelsea“* klubo kapitonas, vienas efektyviausių ir populiariausių dabartinių Anglijos žaidėjų. *Pro Evolution Soccer 5* žada dar labiau pakelti realizmo kartelę ir pridėti įvairių naujovių. Bus patobulinta grafika, pridėta naujų stadionų, tikimasi, kad bus paruoštas ir online režimas. Taip pat smarkiai išsiplės redagavimo režimas.

Žaidimas pasirodys metų pabaigoje.

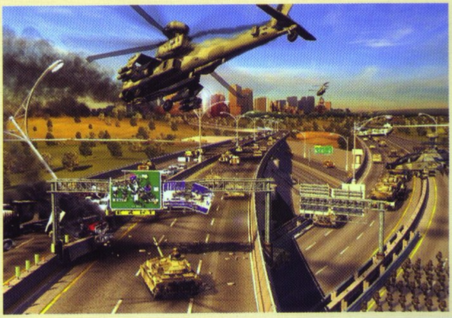


KVAIŠTELĖJĘS MINI GOLFAS

Apibūdinamas skambiu pavadinimu: „Vienintelis mini golfo žaidimas dabartinės kartos konsolėms“ žaidimas *Putt Nutz* yra pirmas *Black Mountain Games* projektas. Žaidimas turės vieno ir daugelio žaidėjų režimus, aštuonis golfo mini žaidimus, kuriuose kamuoliukus turėsime ridenti net į 72 skyles. Mus žada nustebinti unikaliais veikėjais ir aplinkomis: ugnikalniu, povandeniniu laminarijų mišku ir aikštele, kur veikėjas taps visiškai miniatiūrinis.

DIDYSIS SUKRĖTIMAS

Požingsninės strategijos žaidimas *Shattered Union* nukelia į laikus, kai Amerika buvo alinama susiskaldžiusios valdžios bei įvairiausių grupuočių. Kaip tik vienos iš tokių grupuočių vadu jūs tampate. Išlieka galimybė atstovauti ir senajį žemyną bei siųsti taikdarius iš pačios Europos glūdumos. Kadangi žaidimas grįstas ėjimais, lieka teisė kontroliuoti laiką — iš tikrųjų galima niekur neskubėti, o tiesiog 9 kartus išmatuoti ir tik 10–ąjį kirpti (bent jau taip byloja liaudies išmintis). Veiksmas dovanoja įvairiausių sproginėjimų bei ugnies efektų, tačiau smagiausia tai, jog dauguma žaidimo istorijos vingių priklauso tik nuo jūsų pačių veiksmų. Kadangi žaidimas apima šiuolaikiškus metus, jūsų kontrolei paklus ir naujausia karinė technika: M–1 ir T–95 tankai, *Apache* sraigtasparniai ir *MiG* „smogikai“. Be to, egzistuoja ir atominės bombos, kurių sukeliami padariniai subjauroja pusę žemėlapio. Po tokios atakos kai kuriomis vietovėmis netgi nebus įmanoma važiuoti.



ARKADOS VILNIUJE

Žygis

Vilnius — bene greičiausiai gyvenantis miestas. Čia sutelktas verslas ir pramogos. Nuvykę į centrą, sostinės gyventojai bei svečiai dosniausiai atveria pinigines. O leisti pinigus tikrai yra kur. Nesikabinėsime šįkart prie įvairiausių kavinių, barų, kino teatrų, parodų ar ko kito, kas nūdienoje galėtų atitraukti ir, be abejonės, atitraukia dėmesį nuo dabartinio mūsų tyrimo.

Arkados... Jas drįsčiau sulyginti su dinozaurais. Kažkada jos klestėjo ir priviliodavo daugybę žmonių. Tačiau pamažu ėmė žiebtis vis daugiau ir daugiau įspėjamųjų ženklų, kurie buvo tokie grėsmingi, jog daugelis arkadų salių savininkų pradėjo skubintis visų automatų kuo greičiau atsikratyti.

Pirmas faktorius — tai vis tobulėjantys ir pingantys asmeniniai kompiuteriai bei konsolės. Labai jau žaidėjų širdis ėmė graužti tos viena po kitos į tamsią angą metamos monetos bei lyg kulkos lekiančios sekundės bei minutės. Kur kas priimtinesnę alternatyvą rado lietuviai — tempti prieš tai tikslingai vakarietiškai nuteiktam globotojui už kelnių klešnės ar sijono arba pildyti savąją kiaulę taupyklę svajojant apie tą universalią mašiną, kuri turėtų visam likusiam gyvenimui numalšinti žaidėjo alkį. Suprantama. Ekonomiška. Šie du žodžiai paaiškina viską ir primygtinai mane skatina baigti šią pastraipą.

Antrasis faktorius — gausiai išplitusios interneto kavinės su patraukliomis kainomis. Prie to paties būtų galima priskirti ir *CS* „religiją“, kurios vedini žaidėjai kartais tiesiog nustoja domėtis visu kitu žaidimų pasauliu ir atsiduoda savo favoritui.

Trečiasis faktorius — įteisinti kazino salonai. Tai kur kas didesnes pinigų sumas priviliojantis verslas. Visko matęs dvidešimt pirmojo amžiaus vilnietis, arkados automate palikęs keletą litų, ims greičiau mąstyti apie pirmąjį faktorių nei apie žaidimo tęsimą arkados forma. O kazino siūlo tą kiekvieno lietuvio sieloje ugnelę užžiebiančią galimybę — laimėti piniginį prizą. Taip visos monetos sumetamos į juodąją angą, net nepatyrus žaidimo malonumo, o balansuojant vien dėl azarto. Kiekvienam savo.

Dar ne vieną tokį ir panašų faktorių galima būtų sugalvoti. Bet sustokime prie rezultatų: iš tikrųjų atkakliai reikėjo išmaišyti sostinę, kad atrastume vis dar funkcionuojančias arkadas. Daug jų vienoje vietoje rasti yra praktiškai neįmanoma, kai kur stovi tokie patys automatai. Pasiūla nedidelė. Bet, tarkime, kad taip bus net įdomiau. Kviečiu kartu leistis į dinozaurų medžioklę...

ROYAL RUMBLE

Amerikietiškosios imtynės užsienyje populiarios jau galybę metų. Privilioja minias žiūrovų, teminiai žurnalai pritraukia daugybę skaitytojų, o atributika, vaizdajuostės ar DVD — tiesiog šluojami nuo prekystalių. Turbūt net nereikia sakyti, kad šios dramatiškai ir atletiškai suvaidintos kovos ringe susilaukė begalės žaidimų. Pastarieji kuriami net iki šiol.

Tačiau grįžkime į 1994 metus. Būtent tada buvo pagaminta *Royal Rumble* arkada, kurią man pavyko aptikti Vilniuje. Tai *pinball* žaidimas, kuriame dviem svirtimis mušinėjate kamuoliuką po spalvingą žaidimo lauką ir stengiatės surinkti kuo daugiau taškų. Automatas yra patrauklus akiai, pagamintas iš ryškių detalių, iš toli spindi lemputėmis (dar daugiau jų užsižiebia pradėjus žaidimą), įvairiais garsais kviečia praeivius. Pradedame žaidimą. Gauname iš viso tris kamuoliukus. Pagrindiniai du valdymo mygtukai yra patogiai įrengti automato šonuose. Be jų rasite kamuoliuko paleidimo bei papildomo kamuoliuko mygtuką.

Žaidimo metu girdėsite šiokią tokią roko muziką, garsus iš ringo bei žinomas įvairių kovotojų frazes. Kamuoliukui pataikius į reikalingas vietas, ne tik išgirsite, bet ir pajusite — automate yra ir vibracijos funkcija.

Savo rezultatą matysite virš žaidimo lauko įtaisytame ekrane. Jei sumušite rekordą, galėsite įrašyti savo inicialus, kuriuos regės kiekvienas vėliau žaisiantis.

Nors iš pirmo žvilgsnio *pinball* automatai atrodo nesudėtingi, iš tikro juose galima atrasti galybę taktikų, daug įvairiausių būdų taškams užsidirbti bei kitų siurprizų, apie kuriuos net galvoti negalvojote. Pasakysiu, kad net pačiam teko nustebti sužinojus, kiek daug galima tobulėti žaidžiant, o visa žaidimo instrukcija užimtų 4–5 puslapius.

FAST TRACK

Pasirodo, visai nebūtina graži kompiuterinė grafika ar sprogimai bei žiaurumo bangos, kad arkada taptų mėgiama. Tai jau puikiai įrodė aprašytasis *pinball* žaidimas, pakartos ir *Fast Track*. Viena originaliausių arkadų formų, į žaidimą įtraukianti ne tik žaidėjo pirštus, bet ir visą kūną. Dar vienas privalumas, kad už Vilniuje tradicišką dviejų litų kainą vienu metu galėsite žaisti dviese. Iš tiesų tik dviese ir įmanoma žaisti šį, sakyčiau, ledo ritulio ir stalo teniso mišinį. Keliais žodžiais apibūdinti arkadą yra sudėtinga. Abu priešininkai rungtynių pradžioje gauna po apskritą muštuką su rankenėle. Bet viso žaidimo metu abiejų dėmesys bus sutelktas ties kitu objektu — plokščia, apskritimo formos tabletė; taip aš ją drįsiu pavadinti. Žaidimo stalas savo dydžiu panašus į stalo teniso. Stalviršyje pilna mažų skylučių, pro kurias pučiamas vėjas. Proceso esmė paprasta — pamušate tabletę, ir ši lengvai slysta švelniai pučiamomis oro srovėmis. Jei smūgiuosite stipriau, be abejonės, ir tabletė išvystys atitinkamą greitį, tai iš priešininko pareikalaus geros reakcijos. Tikslas — įmušti tabletę į vartus. Tai yra nedidelė anga ties kiekvieno žaidėjo stalo kraštu viduriu. Dvi angos. Du žaidėjai. Viena tabletė. Viskas skamba taip paprastai. Ir toli gražu ne tai visas smagumas. Įdomiausia, kad žaidimo plotą riboja sienelės, nuo kurių atsimušęs kamuoliukas natūraliai keičia kryptį. Jei jis bus paleistas stipriai, atsimuš net ne vieną kartą. Jei labai stipriai — kokius šešis ar net aštuonis kartus! Viskas priklauso nuo parinkto smūgio kampo ir jėgos. Bet sėkmė nėra jėga. Stipriai smogę, galite visai to nenorėdami ir nuoširdžiai nesitikėdami įsimušti į vartų patys sau. Kuo labiau abu žaidėjai patyrę, tuo partija įdomesnė ir ilgiau trunkanti. Taškus skaičiuoja viršuje įtaisytas ekranas. Girdėsite muziką su keliomis pranešėjo frazėmis. Greito žaidimo efektą ypač sustiprina skambesys, pasigirstantis tabletei kiekvienąkart atsimušus į sienelę. Nuo sukčiavimo saugo stalą per vidurį į dvi dalis dalinantis stiklas — jis trukdo žaidėjams ištiesti ranką toliau nei leistina.

Viskas apgalvota, viskas puikiai funkcionuoja. Teko matyti tokio paties pobūdžio žaidimų ir kitu pavadinimu. *Fast Track*, lyginant su anais, yra tobulesnis, gerokai patogesnis. Tai puiki alternatyva įprastiems žaidimams.

PUMP IT UP: EXCEED

Šis užsienyje patraukia bene daugiausiai dėmesio. Galbūt todėl, kad ten vis atsiranda išlaidauti mėgstančių rytiečių, kurių miklių kojų net nesulyginsi su mūsiškėmis, o ganėtinai atviros meilės žaidimams su kukliu mūsų mentalitetu. Šiukštu! Galbūt todėl šis aparatas, kur teko jį aptikti, buvo nugrūstas į patį salės kampą, už kurio vargiai užkliūna praeivių akys. Privatumą ir savo kuklų charakterį esame pratę saugoti kaip akį. Atsiprašau iš karto, kad taip stereotipinį mūsų supratimą burnoju, bet akimis nemirksėdamas teigiu, jog naujoves „virškiname" kur kas lėčiau už vakariečius... Na, bet prie to pripratsi ir laiko mažiau turėjome...

Dar kartą atsiprašysiu už nukrypimus. O žaidimas, apie kurį stengiuosi bent kiek papasakoti, iš tikro yra šokiai pokiai. Šokių arkada, kai skambant muzikai sekate ekrane ritmingai besileidžiančias rodykles ir kojomis spaudžiate jų atitikmenis ant pakylos. Turbūt ne kartą jau teko girdėti apie tokį stebuklą. Jį galite įsigyti ir į namus. Bet efektas bus ne tas pats. Nors lietuvis galbūt mieliau už keturių sienų lindėtų tokį žaidimą žaisdamas, tačiau visa arkadinės versijos pompastika suteikia kur kas malonesnių pojūčių. Scena tvirtai surėsta ir šviečia. Viršuje užsidega jus apšviečiantys prožektoriai. Užgroja tranki muzika, viskas ima mirksėti ir blykčioti, o dar ekrane mirga įvairiaspalvis vaizdo klipas bei slenka rodyklės. Iš tikrųjų visai galite pasimesti visoje šitoje gausybėje ir pralošti žaidimą jo deramai net nepradėję. Pradinukai ne vieną monetą turėtų vėjais išsvaistyti, kad išmoktų tinkamai reaguoti. „Įsikandus" į procesą, žaidimas tampa vis malonesnis. Užsienyje matyti teko, kaip panašios arkados veteranas demonstravo profesionalų pasirodymą. Judesių greitis buvo didesnis, nei sugebėjo akis matyti. Į sporto šakas galima būtų įtraukti!.. Užtat žioplių ratelis vis plėtėsi. Vėliau jie net ir išbandyti aparatą įsidrąsino...

Galėsite šokti pagal pačią įvairiausią muziką — nuo hip hopo iki techno ar sunkiojo metalo, tačiau žinokite, jog bet kuriuo atveju viską galėsite ir vienu žodžiu pavadinti — pop!

Sudėtingumo kreivė kilti pradeda nuo pernelyg aukšto taško, žaidėjui neleidžiama apsiprasti su arkados tempu. Visa kita — aišku ir paprasta. *Pump it up: Exceed* suteiks malonumo tiems, kas jau yra bent kartą bandę kažką panašaus.

PORTRAIT STUDIO

Nesiverčia liežuvis šios būdelės arkadiniu žaidimu vadinti. Tai greičiau savitarnos suvenyrų parduotuvė... Na, pavadinimų prigalvoti begales galima. Esmė ta, kad sumokėję nemažą — dešimties litų mokestį galėsite stebėti, kaip Leonardas Da Vinčis aštriu pieštuku, Rafaelis minkštu pieštuku, Rembrantas anglimi ar Mikelandželas plunksna nupiešia jūsų portretą. Tiesiog jūsų akyse! Apstulbote? Nieko čia tokio ypatingo, tačiau idėja iš tiesų įdomi. Sėdate į kėdę kabinoje. Ten iš kelių bandymų padaroma jūsų nuotrauka. Išsirenkate priimtiniausią variantą ir šis paverčiamas norimu piešimo stiliaus piešiniu. Netgi savosiomis akimis ekrane matote, kaip jūs esate paišomi priešaky esančiame ekranėlyje. Be to, balsas iš būdelės glūdumų jus supažindins su pasirinktu menininku ir jo technika. Arkada, pasirodo, gali būti net ir šviečiamojo pobūdžio!

Į būdelę galite bandyti lįsti ir keliese. Jei tai nesukels įtarimo arkados salės apsaugos vyrukams, turėsite šaunų grupinį portretą :).

Būtent tokius Portrait Studio automatus teko matyti anksčiau. Galbūt nemeniška lėbautojų siela, galbūt kažkieno išradingumas lėmė tai, jog pasirodė nauja ir neregėta funkcija — karikatūrų režimas. Jame keturiomis skirtingomis nuotaikomis bus iškraipomas jūsų veidas ir vėlgi perdaromas, lyg būtų pieštas pieštuku.

Sudėjus šias abi funkcijas kartu su intriguojančia viso automato išvaizda bei specialiu ekranėliu žiopliams, kad šie matytų, kas dedasi viduje, už užuolaidėlių, gauname visai įdomų įrenginį. Nežinia, kas susivilios aukštoka kaina, tačiau ir tuščiomis iš būdelės juk neišeitumėte...

STACKER

Tai paprastas ir azartiškas žaidimas. Už gerą pasirodymą jame būsite apdovanoti daiktiniais prizais. Bet pradėkime nuo pradžių...

Negalvokite, kad kūrėjai mano, jog jūs buki. Iš tiesų žaidimas valdomas tik vienu mygtuku. Stop! Baikite juoktis ir tapkite galų gale įtaresni — automatas, kuris ryja pinigus, prizus dalins į kairę ir į dešinę?.. Kol už žaidimą tereikia suploti porą litų, galite neabejoti, jog žaisti bus sunkiau, nei įsivaizdavote.

Žaidimo laukas tęsiasi septynis kvadratėlius į šonus ir penkiolika į viršų. Iš vieno šono į kitą judės trijų kvadratėlių ilgio juostelė. Spustelėję mygtuką, ją sustabdysite. Jūsų užduotis — tvarkingai sustatyti juosteles vieną ant kitos. Pasiekę vienuoliktą eilutę, galėsite rinktis tolimesnį savo likimą — arba atsiimti mažąjį prizą (įvairūs niekučiai: švilpukas, sulankstomi akiniai nuo saulės ar pigi skaičiavimo mašinėlė), arba kovoti toliau dėl didžiojo prizo (taip pat tušinukų rinkinys ar kišeninis žibintuvėlis). Niekučiai :). Kelia tie prizai šypseną, bet tai azartiškas žaidimas, nereikalaujantis iš žaidėjo didesnės išmonės. „Geimplėjus" aiškus iš pirmo žvilgsnio, o nebrangūs prizai byloja apie tai, kad kažką laimėti nėra itin sunku.

MR. CLAW

Jau nuo senų laikų žinomas ir dabar daug kur aptinkamas automatas *Mr. Claw*. Pavadinimas gal ir kitoks, bet procesas visiems iki skausmo žinomas. Regite krūvą viens ant kito sukrautų žaislų, norite jų visų vienu metu, o tada, valdymo svirtimi kontroliuodami mechaninę ranką, stengiatės ištraukti kažką sau. Daug čia nepasakosiu. Faktas, kad ištraukti įmanoma, tačiau labai jau dažnai ta mechaninė letena traukiamo prizo neišlaiko ir jį pakeliui pameta. Machinacija? Spręskite patys. Neištraukus vieną kartą, antrąkart bandyti norisi besąlygiškai. O už tokį azartą ir verta suploti porą litų.

SEGA RALLY 2: SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Šio žaidimo pavadinimas drąsiai galėtų pretenduoti į paties „arkadiškiausio" pavadinimo topų aukštumas. Jei pavadinime po du kartus paminima firma bei žaidimo pobūdis, tai jau verta susikrimsti. Po to — stereotipiškiausias lenktynių žaidimų pavadinimus ilgus metus persekiojęs žodis „championship". Verčia bjaurėtis? Turėtų! Bet nė velnio. Kodėl? Nes Sega firmos vardas gali būti nors ir šimtą kartų pavadinime pakartotas, bet tai vis tiek išliks kokybės ženklas, ypač arkadoms.

Dėmesį šis ganėtinai didelis *Segos* monumentas patraukė ne vien savo platesniais ekranais. Lenktynių žaidimų aplinkui buvo ir daugiau, tačiau *Sega Rally 2* už bet kurį automatą toje salėje dvigubai brangiau kainavo. Kuo šis aparatas toks ypatingas?..

- Turbūt savo puikia garso kokybe. Kolonėlės išdėstytos puikiose vietose ir sudaro erdvinio garso įspūdį. Variklio gaudesys ir padangų šiugždėjimas įtraukia į veiksmą. Energijos užtaiso duoda greito ritmo roko kūriniai. Ši arkada dalintųsi geriausios garso kokybės vardą su *Pump it up: Exceed* žaidimu.
- Turbūt savo masyvumu. Dideli ne tik ekranai, bet ir sėdynės, kuriose įsitaiso žaidėjai. Dėl to žaisti kur kas patogiau, o ir realumo pojūtis stipresnis.
- Turbūt savo galimybe žaisti dviem žaidėjams vienu metu. Mm... Ne. Netgi tame pačiame salone aptikau dar keletą žaidimų, kuriuose palaikomas dviejų žaidėjų režimas. Be abejonės, nederėtų šios funkcijos nuvertinti. Tai netgi labai šaunu. Tuo atveju, žinoma, abu žaidėjai turi sumokėti mokestį už žaidimą.
- Turbūt savo grafika... Grafika išties pralenkia kitus pavyzdžius. Vienus daugiau, kitus mažiau. Vienu metu trasoje lenktyniauja 16 automobilių ir tai visiškai netrukdo automatui atkurti gražius jų modelius bei turtingas aplinkas. Be abejonės, neužmirškite, jog žaidimas jau kiek senstelėjęs, tad jo išorės nederėtų lyginti su naujausiais gaminiais namų rinkai.

Visgi niekas taip šio automato neišskyrė iš kitų, kaip judančios sėdimos vietos. Jos ne vien vibruoja, bet linkčioja bei slankioja. Taip sukuriamas dar didesnis tikroviškumas, vos ne visas atrakcionas žaidėjui.

F 355 CHALLENGE

Ferarri — vienas labiausiai garbinamų automobilių ženklų. Automatas lankytojus iš tolo kviečia savo dailia raudona spalva. Arkada sumontuota iš dviejų vairuotojų sėdynių. Čia žaidėjai galės žaisti kartu vienu metu arba pradėti atskirus žaidimus.

Nors automatas pagamintas iš paprastų medžiagų, jame sėdėti yra pakankamai patogu. Sėdynė pagaminta iš gerai garsą praleidžiančios medžiagos, todėl į ją įstatyti žemųjų dažnių garsiakalbiai sukelia puikiai juntamus virpėjimus.

Be jokių abejonių, vairuosite vieną iš įžymiųjų Ferrari modelių. Kaip ir galite tikėtis, automobiliai turi visas licencijas. Riedėsite jau ne kartą kituose žaidimuose matytomis trasomis — Motegi, Suzuka short, Monza, Sugo, Suzuka ir Long-Beach. Jei iš seniau atsimenate posūkius, tai jums išeis tikrai į naudą. Už tą pačią sumą pinigų žaisite gerokai ilgiau nei pradedantieji. *F 355 Challenge* dar siūlo ir tris sudėtingumo lygius. *Novice* — automatinė pavarų dėžė, aktyvuota SC, TC, ABS ir IBS. *Intermediate* — patys privalėsite junginėti pavaras, aktyvuota SC, TC, ABS. Sudėtingiausias — Pro, kur visos pagalbinės funkcijos išjungtos, bolidą suvaldyti taps išties didis uždavinys. Be to, ir pavaras „mušinėti" privalėsite.

Visas arkados turinys jau papasakotas. *F 355 Challenge* nėra didelės trukmės ar stebinančios įvairovės. Tačiau sėdęs už vairo imi suprasti, kad žaidimas žaidėjui atviras. Vartotojo sąsaja puiki. Tai geros, nieko naujo nepasiūliusios lenktynės. Bet to ir netrūksta.

LOVE TESTER

Kryžiaus žygyje po visus Vilniaus kampus teko aptikti ir šį keistą automatą. Iškaba skelbia, kad jis patikrins dabartinį jūsų meilės lygį. Norint tai padaryti, visų pirma reikia įmesti į automatą porą litų ;), o tuomet atremti abi rankas į specialiai automato korpuse paruoštas delnų formas. Viskas. Jūsų darbas baigtas. Belieka stebėti, kaip kyla didelio termometro stulpelis, ties kokia padala jis apsistoja. Gyvsidabrio stulpeliu kyla kunkuliuojantis ir putojantis skystis, suteikia puikios nuotaikos dėl viso šio, iš pirmo žvilgsnio, tuščio pinigų švaistymo. Galų gale sulauksite išvados. Koks jūs? — Mokinys? Neištikimas? Silpnavalis? Pamišęs? Patiklus? Pavydus? Seksualus? Ištikimas? Aistringas? Beprotiškai įsimylėjęs?. Atsakys tik *Love Tester*.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

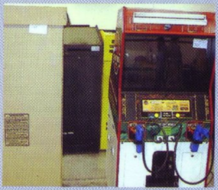
Siaubo gerbėjų žvilgsnis, žengus pirmą žingsnį į arkadų salę, turėtų tą pačią akimirką užkliūti už įžymiojo *The House of the Dead 2*. Taip... Platus ir geros kokybės ekranas bei šviesos šautuvai. Žanro gerbėjams dar būtinai reikėtų akcentuoti ordas zombių, kuriuos tiesiog sprogdinsite į dalis.

Žaidimo procesas daugiau negu aiškus. Ištraukiate iš dėklo ginklą ir visoms pamėklėms rodote, kur kojos dygsta. Norėdami ginklą užtaisyti, nukreipiate jį nuo ekrano. Kamera švelniai sklando po lygius, visuomet parinkdama gražiausius kadrus. Jums reikia sunaikinti tuose lygiuose besirodančius piktadarius bei išgelbėti karts nuo karto atrandamus dar gyvus žmones.

Galite žaisti vienas arba dviese. Dviese vienu metu nugalėti priešus, be abejo, yra lengviau, prasitęsia ir partijos trukmė. Taip kompensuojami į juodąją angą sumesti pinigai.

Garsas ir grafika atrodo įspūdingai. Žaidimui tikrai netrūksta kinematografiškumo. Jis netgi turi, su kitais arkadų automatais lyginant, daugiau ar mažiau gilesnį siužetą, kuris beveik garantuoja, kad kūrinys pasirodys ir namų rinkoje.

Tarp kitko, taip ir buvo anuo metu. *The House of the Dead 2* siaubo šaudyklę išbandyti galėjo jau ir *Dreamcast* konsolių bei asmeninių kompiuterių vartotojai.



HARLEY-DAVIDSON & L. A. RIDERS

Painus žaidimo pavadinimas arkadose niekuomet nebuvo problema. Juolab kad arkados pavadinimą puošia toks įžymus pavadinimas *Harley Davidson*.

Šios pirmosios eilutės turėjo būti įžanga, bet jomis pasakiau beveik viską, o jums tereikia geros vaizduotės ir šiokios tokios patirties, kad vien iš to susidarytumėte bendrą kūrinio vaizdą.

Na, netikrinsime šįkart jūsų vaizduotės. Žaidimas šis, be abejo, apie motociklus. Netgi patys galėsite įsėsti į sumažintą plieninio žirgo balną ir važinėtis monstrais FLSTF FatBoy, FL Panhead 1948, FXDWG Dyna Wide Glide, XL 1200S Sportster 1200 Sport ar FXRP (policijos motociklas).

Savo kelionės ant dviejų ratų metu aplankysite Beverly Hills, Santa Moniką, Holivudą. Lėksite milžinišku greičiu pasivažinėti į patį centrą.

Prieš pajudėdami iš vietos geriau peržiūrėkite mokymus, kaip atlikti specialiuosius triukus motociklu. Naudositės ir galiniais, ir priekiniais stabdžiais. Būsite išmokyti reikalingų manevrų sėkmingam pasirodymui. Norėdami ir pavaras galėsite junginėti.

Žaidimo esmė itin aiški: važiuojate po miestą, ir nedidelis žemėlapis apatinėje kairėje ekrano dalyje rodo, kurioje pusėje yra kitas pasižymėjimo taškas. Suspėkite iki jo nusigauti laiku ir išvysite kitą tokį tašką. Kitais žodžiais tariant, tradicinė *Checkpoint* sistema, itin plačiai naudojama arkadų automatuose.

Grafika akivaizdžiai savo nugyvenus. Bet tai kompensuoja valdiklis. Būsite įsikibę sumažinto Harley Davidson vairo modelio. Derėtų pastebėti, kad kūrėjai nepagailėjo malonių smulkmenų — bus kelios kamerų padėtys bei galimybė pasirinkti patinkančią muziką.

Pranešiu vieną gerą ir vieną blogą naujieną. Kad baigtume optimistinėmis gaidelėmis, pradėsiu nuo blogosios. Vilniuje arkadų salonus, jei juos taip galima vadinti, galima suskaičiuoti ant rankos pirštų. O ir tuose „salonuose" stovi nuo kelių iki dešimties automatų.

Geroji naujiena, greičiau skambanti lyg paguoda, kad dar ne visi Vilniuje esantys automatai yra aprašyti šioje apžvalgoje. *Jų* yra daugiau. *Jų* tik reikia gerai paieškoti. *Jie* pasislėpę... Bet vis dar tyliai kviečia prisiminti senus gerus laikus. Ir, dievaži, NEGAILA MAN TŲ DVIEJŲ LITŲ!!!

PALANGOS ARKADOS

Alex

Vilniaus „Akropolio" savininkai vadina savo vaiką „pramogų ir prekybos sostine". Visiškai pritarčiau jiems, kad taip ir yra, bet tik trimis metų laikais, išskyrus vieną — vasarą. Nes vasarą pramogų sostine pelnytai galime vadinti kitą vietą — Palangą. Kas gi norės saulėtą vasaros dieną mėgautis „dirbtinėmis" Akropolio pramogomis, kai yra tikros, gamtos sukurtos pramogos?! Išsimaudyti Baltijos jūroje, pasilepinti karšta saule, žaisti paplūdimyje tinklinį, pašokinėti nuo pirso (čia ekstremalių pojūčių mėgėjams)... Žinoma, „dirbtinių" pramogų rasime ir čia: dviračiai, katamaranai, vandens motociklai, daugybė linksmų atrakcionų vaikams — bet visos jos vienaip ar kitaip susijusios su gamta ir grynu oru.
Net žaidimų automatai čia yra ypatingi, ne tokie kaip visur. Daugumai iš jų netaikoma standartinė formulė: televizorius + valdymo pultelis + korpusas = žaidimų automatas. Stalo ledo ritulio žaidimas, krepšinio baudų imitatorius, visokie „pusher'iai"... Vietoj valdymo pultelio čia naudojama (priklausomai nuo žaidimo pobūdžio) daugybė įvairių imitacinių priemonių: riedlentės, meškerės, dviračio pedalai, vairas ir net... kriaušės. Dar vienas vietinių arkadų ypatumas — visi jie puikuojasi vienoje, centrinėje Palangos, J. Basanavičiaus gatvėje, yra išdėstyti 3 vietose, daugmaž vienodu atstumu pasiskirstę per visą gatvę. Taigi tuo metu, kai po visos dienos prie jūros tėvai „posėdžiauja" su alaus bokalais kavinėse, jų vaikai turi puikią progą, kurią siūlo Palangos arkadų pasaulis, pasismaginti. Tikriausiai nenustebsite sužinoję, kad čia, kaip ir kituose Lietuvos miestuose, dauguma arkadų yra senos, dažniausiai 7–10 metų senumo. Tačiau kaip smagu bus vieniems prisiminti, o kitiems susipažinti su gyvomis arkadų pasaulio legendomis! Tad važiuojam!

AIR TRIX (SEGA/HITMAKER, 2000)

Pažintį su Palangos arkadomis siūlyčiau pradėti būtent nuo šio žaidimo. Kodėl? Nes jis yra vienas naujausių iš visų čia esančių, pažangios grafikos ir palieka vieną didžiausių įspūdžių. Be to, jis primena daugeliui gerai pažįstamą ypač populiarų *Tony Hawk*. Lygiai taip pat važinėjame riedlente („skate'u"), atliekame triukus, gauname už juos taškų, pasibaigus žaidimui — atitinkamą gabumų vertinimą („ranking'ą"). O skirtumas nuo įprasto video žaidimo yra tas, kad atliekame visa tai ne su pulteliu rankose, o su tikra riedlente po kojomis. Ir veikėjas ekrane visiškai tiksliai atkartos jūsų kojų judesius.

Pradžioje viskas įprasta: pasirenkame vieną veikėją iš penkių (kiekvienas turi savitų ypatumų) ir „trasą" — iš viso yra trys: mokanti (naujokams), miesto ir stadiono. Triukų variantų yra labai daug, kiekvienas turi savo pavadinimą, pavyzdžiui, *tail crab, nose crab, mute crab, indy crab, switch bose blund, indy 2foot, back loop*. Iš jų galima sudaryti ir kombo. Beje, didžiausias kombo skaičius, kurį pavyksta atlikti vietiniams šio žaidimo gerbėjams, yra 4. Ir tai vos nesusukus sau kojų :). Ypatingai daug taškų suteikia SUPER triukas, tačiau kojų judesių nuoseklumas jam atlikti daugeliui žaidžiančiųjų taip ir lieka paslaptimi.

HOCKEY STADIUM (SEGA, 1996)

Dar viena nestandartinė arkada, kuri neturi nieko bendro su žodžiu „video" ir apskritai kurią galima žaisti tik dviese — ledo ritulio žaidimas. Iš pirmo žvilgsnio šio žaidimo aikštelė smarkiai primena stalo teniso, tačiau iš tikrųjų taip nėra. Šioje improvizuotoje ledo ritulio aikštelėje, kaip ir tikroje, yra vartai, apsauginiai bortai (kad ritulys nepaliktų jos ribų), nėra tik ledo :). Stalo paviršius yra įmagnetintas norint užtikrinti geresnį ritulio „sukibimą" su juo, turi daugybę mažų skylučių, pro kurias visų rungtynių metu pučia oras (tai užtikrina lengvą ritulio „sklidimą" paviršiumi). Šone yra švieslentė su įmontuotais garsiakalbiais — ji pateikia vizualios ir garsinės informacijos apie rungtynių rezultatus ir eigą. Tiesa, jame sėdintis „komentatorius" kažkodėl pabunda tik tuomet, kai vienas iš varžovų įmuša įvartį... Kiekvieną komandą sudaro du žaidėjai, vienu metu atliekantys ir vartininkų, ir puolėjų vaidmenį — tai... kaučiukinės ritmušos, kurias laikysite kiekvienoje rankoje varžybų metu :). Rungtynes sudaro trys kėliniai po vieną minutę; per tą laiką demonstruodami savo žaibišką reakciją ir meistriškumą turėtumėte įmušti kaip įmanoma daugiau įvarčių. Geriausia taktika — sukti ritulį maždaug 45 laipsnių kampu į aikštelės bortus, tuomet nuspėti jo kryptį ir apsiginti bus tikrai sudėtinga. Tai viena populiariausių arkadų čia, Palangoje, nes populiaresnis tik tautos žaidimas — krepšinis.

HOOP FEVER (INNOVATIVE CONCEPTS, 1995)

Šis krepšinio baudų imitatorius — pati populiariausia Palangos arkada, prie kurios nuolat renkasi daugybė šios sporto šakos aistruolių: ir vaikinų, ir merginų. Ir nieko keisto — pasijusti tikru krepšininku, stovinčiu prie baudos aikštelės ir sėkmingai metančiu vieną po kito kamuolius į lanką, aišku, norisi kiekvienam. Ypač kai šalia stovi giminaičiai arba draugai. Šio intriguojančio žaidimo tikslas yra įmesti kaip įmanoma daugiau kamuolių į krepšį per vieną minutę. Kamuoliui išskristi už baudos aikštelės ribų (oi, atsiprašau, už automato ribų) neleidžia apsauginiai plieno tinkleliai ir priekinis stiklas. Kaip ir ledo ritulio atveju, šis automatas turi „viduje sėdintį" komentatorių, kurio sušukimai primena įspūdingiausius NBA transliacijų momentus, ir švieslentę rezultatams. Įdomu tai, kad su draugais rungtyniauti galima vienu metu ir paeiliui.

Pirmuoju atveju užimame visus greta esančius automatus (iš viso jų ten yra 3), antruoju — rungtyniaujame prie vieno, paeiliui (iki 4 žaidėjų). Kiekvienas pataikytas metimas skaičiuojamas kaip vienas taškas, o paskutinių 10 sekundžių metu — kaip 3. Tų, kurie pasirodys ypač sėkmingai ir per minutę surinks 85 taškus (greit suskaičiuojam, kiek reikia pataikyti metimų ir kokiu dažniu reik tą padaryti), laukia papildomas *Free Game* žaidimas. Tačiau realiai tai pasiekti labai sunku: įtakoja ir trumpas suteikiamas laikas, ir jaudulys, ir greitis. Šio straipsnio autoriui daugiausiai pavyko surinkti 37 taškus, tuo tarpu profesionalai surenka po 50–60 taškų. Teko girdėti apie vieno žaidėjo rekordą — pusantro šimto taškų. Teigiama, kad jis pataikė beveik visus metimus pramesdamas vos kelis. Įdomu, gal tai buvo Arvydas Macijauskas? :)

RIVIERA, WESTERN DREAM, HI ROLLER (CROMPTON MACHINE COMPANY LTD)

Daugelis loterijų kūrėjų stengiasi išnaudoti žmonių norą greitai laimėti. Ne išimtis, aišku, ir arkados. Galimybė įmetus vos porą žetonų laimėti jų kelias dešimtis arba vertingų prizų jaudina daugelį. Palangoje tokių automatų (čia jie pagal savo veikimo principą vadinami „pusher'iais" arba, lietuviškai tariant, „stūmikliais") yra keli: *Riviera, Western Dream, Hi Roller*. Skirtumai tarp jų nežymus, o esmė ir veikimo principas tie patys. Beje, tikriausiai nustebsite sužinoję, kad šios rūšies arkados yra vienos seniausių, jos buvo pradėtos gaminti tuomet, kai mūsų dar nebuvo — tolimais 1963-aisiais metais. Nors iš esmės tai yra azartiniai žaidimai, kažkodėl automatų steigėjų jie nėra priskiriami šiai kategorijai, ramiai stovi šalia kitų arkadų. Žaidimo schema pakankamai paprasta — keliose pakopose gulintys žetonai ir kiti prizai (laikrodžiai, žiebtuvėliai, auskarai) yra nuolat perstumiami pirmyn ir atgal specialiu mechanizmu. Pro viršuje esančias skylutes, paeiliui įmesdami po vieną žetoną, žaidėjai tuo pačiu pamažu keičia perstumiamos daiktų krūvos išsidėstymą ir balansą. Skylučių žetonams yra daug, o nematomų kelių, kuriais jie keliauja, yra dar daugiau, taigi nuspėti ir pataikyti į norimą sritį yra pakankamai sudėtinga. Kadangi kažką laimėti vienu žetonu tikrai nepavyks, jų kaina šiems žaidimams yra keturis kartus mažesnė už įprastų automatų — tik 50 centų (o-lia-lia:)). Taigi raktas į sėkmę šiuo atveju — turėti pakankamai žetonų, kantrybės, žaidimo metu įdėmiai stebėti visus pasikeitimus ir, žinoma, pasikliauti savo sėkme.

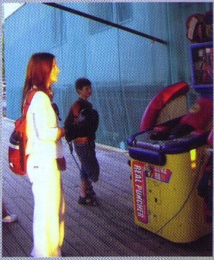
GET BASS FISHING (SEGA, 1998)

Tiems, kas norės Palangoje pažvejoti, tą padaryti yra du būdai: nuo jūros tilto arba Sega kompanijos sukurtame video žaidime. Galima ir kitaip — iš pradžių pasitreniruoti, išbandyti savo jėgas video žaidime, o paskui keliauti į pirsą, juokinti praeivius ir žuvis — kaip kam geriau :). Arkados žvejybos varianto pagrindinis ypatumas yra pati tikriausia meškerė, su kuria galima atlikti visus reikiamus veiksmus: užmesti, vesti, tempti, ištraukti. Ypatingų pagyrų nusipelno jos kūrėjai, kurie sudėtingu vibraciniu mechanizmu ir rankena labai tikroviškai realizavo visus su ja atliekamus veiksmus. Žaidimo tikslas — per ribotą laiką pasistengti pagauti kaip įmanoma daugiau žuvies pasirinktoje ežero pusėje. Iš viso žvejybai siūlomos 3 skirtingo sudėtingumo vietovės: *Lodge*, *Cape* ir *Inlet*, visos jos yra JAV realiai egzistuojančio *Paradise* ežero dalys (jo detalus žemėlapis parodytas automato apačioje). Pasirinkę vietovę, turime pasirinkti masalą (blizgę); tai pakankamai svarbus veiksnys, kuris gali turėti didelės įtakos būsimai žvejybai.

Pradedantiesiems siūlyčiau rinktis masalus su užrašu *Easy*. Visos žuvys dalinamos į tris kategorijas: mažos (iki 1 kg), vidutinės (1–2 kg) ir didelės (daugiau kaip 2 kg). Žuvį, ypač didelę, ištraukti nėra taip paprasta. Jos nuolat priešinasi, taip ir nori dingti iš didelio žaidimų automato ekrano ribų. Svarbiausia — įnirtingai sukiojant rankeną išlaikyti žuvį ekrano centre. Kai žuvis suka kairėn, sukame ir tempiame ją dešinėn, ir atvirkščiai. Žuvies priešinimosi galią atspindi įtempimų matuoklis, kuriam pasiekus didžiausią ribą, meškerės valas suplyšta. Taip pat ekrane parodoma ežero vandens temperatūra ir atstumas iki žuvies, dinamiškai besikeičiantis traukimo metu. Atstumui mažėjant, žuvies pasipriešinimas taip pat mažėja, ir traukti ją darosi žymiai lengviau. Pagal pagautos žuvies svorį žaidimo pabaigoje skaičiuojamas jūsų rangas ir parodoma užimta vieta. Jeigu už savo du litus Palangoje norite žaisti ilgai, primygtinai siūlyčiau rinktis būtent šį žaidimą, nes visi, bent kiek išmanantys žvejybą, galės mėgautis juo tol, kol trauks žuvis iš ežero, nes už kiekvieną pagautą žuvį yra pridedama papildomai laiko.

REAL PUNCHER: SONIC BLASTMAN RETURNS (TAITO, 1994)

Gal norėtumėte padaužyti „snukius"? Palangoje nėra nieko paprasčiau — kaip nors išvadinkite pro šalį einančio vaikino panelę ir laukite didelių nemalonumų arba pasitikrinkite savo jėgas kompanijos *Taito* sukurtame bokso imitatoriuje. Šis žaidimas pasiūlys jums 3 „snukių" daužymo režimus: normalų, skaitmeninį ir dviejų žaidėjų. Normaliame (arba pagrindiniame) režime jums atitenka Sonic Blastmano vaidmuo, reikia nugalėti vieną iš penkių pasirinktų šio herojaus varžovų. Kiekvieno varžovo galia yra matuojama ir parodoma „Mt" vienetais; tai reiškia — tona į kvadratinį metrą. Po ekrane pasirodžiusių užrašų „ready" ir „go!", užsidėjęs pirštinę, iš visų jėgų turite smūgiuoti kriaušę. Vieną varžovą galite smūgiuoti 3 kartus. Jeigu jūsų smūgių suminis rezultatas, išmatuotas t/m^2, viršija pasirinkto oponento, puiku — jūs nugalėjote! Skaitmeniniame režime turite unikalią galimybę padaužyti save patį, mat tuomet automatas prieš „mačą" tarsi profesionalus fotografas nufilmuoja jūsų veidą, kai atsidursite reikiamoje pozicijoje. Garantuoju, kad smūgiuodami į kriaušę ne kartą nusišypsosite stebėdami, kaip po skaitmeninio jūsų nuotraukos apdorojimo jūsų veidas „žavingai" deformuojasi. Tačiau pats linksmiausias ir daugiausiai įspūdžių paliekantis režimas yra dviejų žaidėjų. Šiuo atveju jūsų ir draugo nuotraukos užfiksuojamos automato atmintyje ir deformuojamos, priklausomai nuo jūsų smūgių galios. Nugali, be jokios abejonės, tas, kurio suminė smūgių galia buvo didesnė. Teko stebėti atvejį, kuomet vaikinas pralaimėjo merginai. Ir taip nutinka :).



OPERATION BLOCKADE (ATARI, 2002)

Pirmas dalykas, kurį prisiminiau, pamatęs šį žaidimą — tai tarybinės epochos žaidimų automatai, kurie stovėjo milžiniškos šalies su raidėmis „CCCP" savo pavadinime kino teatruose. Būtent tiems žaidimų automatams mes eikvojome dešimtis „petnaškių" (15 „kapeikų") prieš seansų pradžią šaudydami į praplaukiančius tolumoje laivus per povandeninio laivo periskopo prizmę. Ir štai dabar, 2005–aisiais metais, Palanga mums siūlo tokį patį abejotiną malonumą, tik geresnės grafikos ir garso... Tačiau kita vertus... Atvirai pasakysiu, man visada buvo įdomu, ką jaučia vokiečių kareiviai ir karininkai žaidime *Medal of Honor: Allied Assault*, kuomet juos bangomis puola sąjungininkų kareiviai ir tankai, o iš viršaus bombarduoja aviacija... Norite sužinoti atsakymą? Sužaiskite *Operation Blockade*! Atrodo viskas taip: sala vandenyne, kurios diametras yra vos kelios dešimtys metrų, o jos viduryje — jūsų DOTAS. Daugiau nieko. Nei medžių, nei žolės, tik smėlėtas paplūdimys. Štai joje jums ir reikia atlikti 69 (!) misijas nesitraukiant iš vietos. Jums tenka gintis judant apskritimu. Visą vaizdą matote per trimatį šalmą, kuris sukasi 360 laipsnių kampu. Ir štai pro jus plaukia priešų laivai, povandeniniai laivai, praskrenda lėktuvai. Jūsų salą puola aviacija, torpedinės „motorkės", desantininkai, tankai... Vienintelis jūsų tikslas — atsimušti nuo jų sukantis kaip žuvis keptuvėje ir moderniais ginklais naikinant priešus visose stichijose (žemėje, ore ir vandenyje). Bus ir tokių misijų, kuriose reikia sunaikinti taikinius, kurie jūsų NEpuola! Jie tiesiog skrenda savo reikalais, na, į kitą frontą. Nenukausite jų — *Game Over*. Kad ir kaip ten būtų, žaidimas yra labai nuobodus, greitai atsibosta, be to, visi lygiai labai panašūs vienas į kitą. Bijau, kad pasigailėsite išmestų pinigų, o sužaisti šį žaidimą antrą kartą tikrai nenorėsite. Žodžiu, rekomenduojama tik tiems, kam patinka tiras, kuriame nuo neturėjimo ką veikti ir nepatenkintų ambicijų gali pašaudyti į priešus kokią dešimtį minučių.

REVOLUTION X (MIDWAY, 1994)

Revolution X — tai žaidimas, kurį arba mylėsite, arba nekęsite. Man asmeniškai jis patinka. Jo formulę galima būtų apibūdinti taip:

1. Paimkite vieną populiariausių ir sėkmingiausių 1990–ųjų metų kompanijų (Midway);
2. Pridėkite populiarų šaudyklių žanrą (su pistoletais);
3. Ir įmaišykite vieną žinomiausių pasaulyje grupių (Aerosmith).

Rezultatas? Prastokas, tačiau labai linksminantis arkadinis žaidimas.

Revolution X siužetas pasakoja mums apie tai, kaip populiarios grupės Aerosmith nariai buvo pagrobti *New Order Nation* (Naujos Pasaulio Tvarkos) organizacijos, kurios žiaurus tikslas — nuslopinti visas pramogų rūšis ir pavergti viso pasaulio jaunimą. Esate vienas iš nedaugelio, kurie dar liko laisvėje; turite būtinai kažką nuveikti tam, kad išgelbėtumėte pasaulį ir savo mėgstamiausią grupę! Tam jums pagelbės pora automatų ir pats geriausias ginklas — muzika. Žaidimo eiga yra labai paprasta ir mažai skiriasi nuo jau minėto *Area 51* žaidimo. Lygiai toks pat automatinis judėjimas per lokacijas, lygiai taip pat turite greitai taikytis ir šaudyti. Vėlesniuose žaidimo lygiuose sudėtingumas smarkiai padidėja, ne kartą būsite nužudyti pačiais nesąžiningiausiais būdais. Deja, negalite vengti priešų šovinių. Tačiau tai yra ne tiek žaidimo, kiek žanro problema tais metais. Tam, kad gyvenimas taptų lengvesnis, siūlyčiau pasikviesti dar du draugus, kuriems patiktų Aerosmith kūryba ir galimybė pašaudyti. Beje, kaip manote, kuo šaudysite priešus? Kulkomis? Štai ir suklydote. Atsiminkite, muzika yra jūsų ginklas :). Taigi ir šaudyti teks kompaktiniais diskais. Rimtai. Žaidimo metu išgirsite įvairių *Aerosmith* grupės atliekamų dainų, pavyzdžiui, *„Eat the Rich"*, *„Sweet Emotion"*, *„Toys in the Attic"* ir *„Walk This Way"*. Tegul jų kokybė jūsų nestebins: nepamirškite, kad žaidimas sukurtas tolimais 1994–aisiais metais, kai mp3 formatas dar nebuvo išrastas :).

PROP CYCLE (NAMCO, 1996)

Ar kada nors svajojote paskraidyti ant skraidančio sparnuoto dviračio? Jeigu taip, tai štai jums puiki proga — bendrovės *Namco* sukurtas arkadinis žaidimas *Prop Cycle*. Iš trumpos šio žaidimo įžangos aiškėja, kad 3 mistinės karalystės staiga pakilo į dangų. Joms išgelbėti turite skristi paslaptingu geltonuoju dviračiu ir įvaldyti skraidymo meną. Per tam tikrą suteikiamą laiką turite aptikti ir susprogdinti (tiesiog praskrendant) daugybę balionų, išbarstytų kiekviename iš trijų žaidimo lygių, atstojančių minėtas karalystes. Žaidimo kūrėjai palengvina jums šią užduotį išdėstydami balionus tam tikra tvarka, su kuria galima lengvai susidoroti, jeigu žinote tinkamą skraidymo kelią. Tikslas – surinkti reikiamą taškų skaičių, o pastarųjų suteikia būtent balionai. Tiesa, kai kurie iš jų prideda laiko. Žaidimo pradžioje galime pasirinkti tarp *Time Attack* ir *Story Mode* režimų. Pirmajame iš jų galite pabandyti surinkti maksimalų įmanomą rangą tam tikrame pasirinktame lygyje, gaudami taškus už susprogdintus balionus, o pabaigoje — už likusį neišnaudotą laiką. Tuo tarpu Story Mode režime visam šiam džiaugsmui suteikiama nepadoriai mažai laiko, taigi norint išgyventi reikia gerai išmokti tokių skraidymo kelių, kuriuose yra laiko pridedančių balionų. Surinkę reikiamą taškų skaičių, pateksite į kitą lygį. Beje, skraidymo greiti įtakoja jūsų... kojos. Kuo įnirtingiau suksite minėto dviračio pedalus, tuo greičiau ekrane judės jūsų aparatas. Gal prieš „skrydį" verta pasitreniruoti su įprastu dviračiu?

AREA 51 (MIDWAY, 1995)

Kompanija *Midway* savo arkadiniame žaidime siūlo eilinį kartą išgelbėti gimtąją planetą. Ateiviai užpuolė Žemę, o jūs su kitais STAAR grupės nariais turite sunaikinti juos. Iš esmės nieko naujo, standartinė šaudyklė su pistoletu ir priešais iš anksto sugeneruotose lokacijose. Aplankysite paslaptingosios *Area 51* angarus, laboratorijas ir uolą kalnuose, kur slypi ateivių laivas. Savo reido metu, be priešų žudymo, galėsite rinkti sveikatos ir ginklų papildymus, šaudyti į daugybę pašalinių objektų, gauti už juos *bonus* taškų ir net atidengti slaptas lokacijas. Kaip pavyzdį atskleisiu vienos lokacijos paslaptį. Po to, kai angare pakilsite laiptine, pateksite į biurą. Negaiškite laiko pasirodantiems priešams, tiesiog sušaudykite ten visus langus. Įvykdę tai, pateksite į vadinamąjį „*Shake your Buddha*" („Pasveikink savo dievą") kambarį, kuriame galėsite pasismaginti šaudydami į žaidimo kūrėjų veidus. O taškų už tai gausite tikrai daug. Beje, pradžioje galėsite rinktis sudėtingumo lygį: *beginner* (žaidimas prasideda iš pat pradžių, ir jums pridedama papildoma gyvybė) arba *intermediate* (atsiduriate pačiame mūšio įkarštyje). Priešus vienodai sėkmingai galima naikinti vienam ar su draugu. Šaudymo procesas nėra sudėtingas, nes ekranas yra visai šalia pritvirtinto prie arkados korpuso ginklo. Vienintelė problemėlė — neturėsite nė menkiausio supratimo, kada jus užpuls. Todėl siūlyčiau ilgai nelaukti ir stengtis žaibiškai šaudyti į visus pasirodančius priešus.

DAYTONA USA (SEGA, 1994)

„Ponai, užveskite savo variklius!" Būtent tokia fraze prasideda kiekvienos vieno labiausiai adrenaliną pumpuojančio žaidimo lenktynės. Taip, *Daytona USA*, nepaisant savo garbingo amžiaus, vis dar įdomus, intriguojantis ir įtraukiantis. Jame žaidėjai, priklausomai nuo savo patirties, gali pasirinkti tris unikalias trasas. *Beginner* trasa yra paprasta kilpa ir yra geriausia vieta naujokams. Beje, būtent dėl jos *Daytona USA* labiausiai verta žaisti, nes pasirinkę šią trasą turėsite joje įveikti net 20 ratų. Kai žaidėjo meistriškumas išaugs, jam patartina rinktis *Advanced* trasą, kurioje rasime daugiau beprotiškų išlenkimų ir didelio greičio tiesumų. Galėsite pasiekti milžinišką greitį per kelias sekundes įjungę variklį į turbo režimą. Kai manysite, kad įvaldėte *Daytona USA* vairavimo meną, rinkitės *Expert* trasą. Ji suteiks jums nepakartojamų įspūdžių — kartu su aštriais kampais ir mirtinais 180 laipsnių posūkiais. Kadangi kartu su jumis rungtyniaus dar septyni varžovai, galite tai išnaudoti savo naudai: naudokitės jais kaip priedangomis posūkių metu, stumkite juos į kampus, bortus ir kitas kliūtis. Nors žaidimas siūlo tik tris (beje, puikiai sumodeliuotas) trasas, esu visiškai tikras, kad grįšite prie jo dar daug kartų tam, kad vėl išgyventumėte tą beprotišką jaudulį.

VIRTUA COP 2 (SEGA, 1995)

Dar kartą pasiruoškite griebti ginklą ir šaudyti viską, kas juda! Sega kompanijos sukurta pirmojo asmens šaudyklė (išleista taip pat *Dreamcast, PC, Sega Saturn* platformose) siūlo jums unikalią galimybę tapti *Virtua City* miesto, kuriam vėl gresia mirtini pavojai, policininku. Privalėsite rizikuoti savo gyvybe (ir pinigais) tam, kad išvalytumėte miestą nuo niekšų ir teroristų. Žaidimas smarkiai skiriasi nuo pirmosios dalies pažangesne grafika, sklandesniu automatiniu slinkimu, didesniu priešų skaičiumi ir galimybe rinktis kelius kiekviename lygyje. Nuo pasirinktų tokiu būdu kelių priklauso ir prizai: nuėję vienu keliu, rasite automatą ir vaistinėlę, kitu — nieko. Pradžioje galite pasirinkti lygį, nuo kurio taip pat priklausys ir žaidimo sudėtingumas: *Beginner, Intermediate* arba *Expert*. Po to, kai įveiksite pasirinktą lygį, teks pereiti likusius. Kiekvieno lygio pabaigoje jūsų lauks grėsmingas bosas, o kai pereisite visus tris lygius, pateksite į finalinį, ketvirtąjį lygį, kur susipažinsite su pagrindiniu žaidimo bosu. Be jokios abejonės, galite šį žaidimą žaisti kartu su draugu — tai realiai palengvins jūsų gyvenimą, kadangi vėlesnėse stadijose žaidimas toli gražu nėra lengvas. Beje, tuomet jums reikėtų sutarti dėl bosų mūšių strategijos, kas ką darys, nes priešingu atveju jūsų lauks tik chaotiškas šaudymas ir daug prarastų gyvybių. Ypatingų pagyrų nusipelno žaidimo animacijos kūrėjai: visi priešai labai tiksliai reaguoja į pataikymus ir griebiasi būtent už tos vietos, į kurią šovėte (na, beveik... :)). Beje, šiame žaidime (skirtingai nuo anksčiau aprašytų *Area 51* ir *Revolution X*) jie stengiasi pasirodyti geriausiai, moka slėptis už objektų ir ikaitų. Netyčia nušovę vieną įkaitą, prarandate vieną gyvybę. Perėję lygį, gaunate statistikos suvestinę, kurioje parodomi šūvių, nužudytų priešų ir kitokie skaičiai. Ir dar vienas vertas dėmesio skirtumas su anksčiau aprašytais šio žanro žaidimais: ginklo užtaisymas. Taip, *Virtua Cop 2* žaidime jums REIKIA tą daryti. Tiesiog šaukite už ekrano ribų tuomet, kai pasibaigs jūsų pistoleto apkaba, ir ji vėl pilna! Atlikite tai greitai, nes priešingu atveju tai kainuos jums dar vieną gyvybę.

LUCKY & WILD (NAMCO, 1993)

Žaidimo siužetas pasakoja mums apie dviejų Los Andželo miesto policininkų, „geriausio pasaulyje vairuotojo", visada stilingai apsirengusio Lucky ir „geriausio pasaulyje šaulio", beprotiško Wild, nuotykius. Miesto banditai prarado baimę, ir seniai atėjo laikas kažkam juos nuraminti. Kas belieka mūsų herojams? Teisingai — sėstis prie vairo ir imtis ginklų! Santykių aiškinimasis su banditais užtruks pakankamai ilgai — 6 lygius. Jų metu jums reikės vairuoti mašiną, persekioti įtariamuosius gaujų vadus ir šaudyti į visas banditų vairuojamas mašinas. Tuo pačiu negalima pamiršti ir apie kelyje pasitaikančių kliūčių naikinimą. Žaidimo lygių sudėtingumas nuolat didėja, kiekviename prisideda naujų priešų, mašinų ir kliūčių. Iš tikrųjų yra net 3 būdai žaisti šį originalų žaidimą: dviem, kai vienas vairuoja ir šaudo, o kitas tik šaudo; dviem, kai vienas tik vairuoja, o kitas šaudo iš dviejų ginklų vienu metu; ir pagaliau trims, kai vienas vairuoja, o kiti du šaudo. Aš patarčiau pasikviesti šaudymą išmanančių draugų ir rinktis antrą ar trečią būdą, nes tuomet vairuotojui yra lengviau susikaupti ir aplenkti kliūtis. Tačiau spręsti jums. Pasivijęs įtariamąjį, turite šaudyti į jo mašiną tol, kol ji susprogs ir sustos. Jeigu jums pavyks tai padaryti laiku, gausite atpildą; priešingu atveju įtariamasis gaujos vadas paspruks. Šaudymo procesas yra labai lengvas, nes ginklai, kuriais naudositės, yra visiškai automatiniai, su begaliniais šoviniais. Tarp kiekvieno lygio jūsų lauks labai maloni pertraukėlė, kurios metu *Lucky* ir *Wild* aplankys *Pink Cats* garažą, kol jame bus remontuojama jų mašina, bendraus su rožinės spalvos bikinius dėvinčiomis gražuolėmis, turinčiomis kačių uodegas ir ausis :). Žaidimas pasibaigia tuomet, kai pereisite visus lygius, nepriklausomai, įtariamieji buvo pagauti ar ne.

鉄拳
TEKKEN 5

GELEŽINIO KUMŠČIO DEŠIMTMETIS

■ Kūrėjas: Namco | Leidėjas: Namco | Data: 2005-06-24 | Žanras: muštynės

Sunku tuo patikėti, tačiau šiais, 2005-aisiais metais, *Tekken* frančizė švenčia savo 10 metų jubiliejų. Pirmą kartą pasirodęs *Namco* kompanijos arkadose, netrukus jis buvo išleistas *PlayStation* konsolėje, tolimais 1995-aisiais metais pradėjusiai savo pergalingą žygį per pasaulį. Iš esmės tas *Tekken* buvo arkadinės versijos „klonas" — jokių tobulinimų, naujų veikėjų, tačiau tai buvo tikrai gera pradžia. Po metų pasirodęs *Tekken 2* galėjo pasigirti nauju ir giliu praktikos režimu, milžinišku kovotojų skaičiumi (25) ir puikiai sukurtais *CG* klipukais. 1998-aisiais metais *Tekken 3* įsiveržė į rinką su naujais kovotojais ir „geimplėjaus" režimais, galutinai įtvirtindamas frančizės pamatus. *Tekken Tag Tournament* pasirodymas buvo suderintas su naujos *PlayStation 2* konsolės startu. Šiame žaidime pirmą ir vienintelį kartą frančizės istorijoje į „geimplėjų" buvo įdėtas komandinis Tag Team elementas kartu su stulbinančiais vaizdo efektais ir neįprastai įtraukiančiu kėglių mini žaidimu. Vieninteliu ginčytinu sprendimu tapo *Tekken 4*: daugeliui nepatiko uždaros arenos, mažas kovotojų skaičius ir pernelyg sudėtinga kovų sistema. Šiuo žaidimu *Namco* norėjo pritraukti naujų gerbėjų, bet iš tikrųjų tik susipainiojo ir vos neprarado senų.

Alex

KARALIAUS SUGRĮŽIMAS

Ir štai dabar, po 10 metų ir 5 žaidimų, mes pasitinkame naujausią frančizės atstovą, *Tekken 5*. Iš karto pasakysiu, kad jame kūrėjai nutarė įsiklausyti į žaidimo gerbėjų prašymus ir sugrįžti atgal, prie frančizės šaknų. Taigi tikrai gerai pasijus tie, kuriems patiko *Tekken Tag Tournament* arba *Tekken 3*, nes naujo žaidimo greitas ir dinamiškas „geimplėjus" bus labai artimas.

Kaip ir pirmajame 1995-ųjų metų Tekken žaidime, žaidėjams nereikia nuobodžiai laukti, kol žaidimas „pasikraus", nes tuo metu kūrėjai siūlo susipažinti su savo senovine arkados klasika — žaidimu *Starblade*, revoliuciniu (1991-aisiais metais) ir, nepabijosiu šio žodžio, „trimačiu" žvaigždžių karų stiliaus *shooter'iu*. Nors jokių paslapčių ar *bonusų* sužaidus jį atrakinti neįmanoma, mano manymu, tai yra sveikintinas mažas nukreipimas. Kai žaidimuką baigsite arba tiesiog paspausite *Start*, galėsite susipažinti su žaidimo įžanga, iš kurios aiškėja, kad išdavikas Kazuya paliko senuką Heihachi vieną kautis prieš begalę jį puolančių mechaninių monstrų *Jack'ų*. Paliko mirti... Apsuptas iš visų pusių pagal programą veikiančiais robotais savižudžiais, Heihachi Mishima buvo negailestingai sunaikintas. Taip, žaidimo įžanga aiškiai parodo, kad Mishima — Korporacijos vadovas — žuvo... Kalnas, kuriame vyko šis aršus

mūšis, dega, sūnus pabėgo, tėvas sunaikintas — daugelis žmonių visame pasaulyje pradėjo tikėti tuo, kad po Heihachi mirties pasibaigs mirtini turnyrai. Tačiau neaiški mistinė asmenybė perėmė Korporacijos vadovavimą, ir netrukus paaiškėjo, kad skelbiamas naujasis turnyras. Kas gi taps Geležinio Kumščio Karaliumi?

IŠ VISŲ PASAULIO KAMPELIŲ IR FRANČIZĖS DALIŲ

Apie savo norą dalyvauti turnyre paskelbė nei daug, nei mažai — 30 unikalaus stiliaus kovotojų iš visų pasaulio kampelių. Daugelis jų tiesiog „sugrįžo" iš ankstesnių frančizės dalių: nuo *Kazuya'jos* ir *Bruce'o/Baek'o/Mokujin'o* iki meškų, pandų, kengūrų ir plėšrūnų. Prisijungė ir naujų veikėjų, tačiau jie puikiai dera prie bendro kovotojų pagrindo, kuriame, manau, dabar kiekvienas iš jūsų galės rasti sau tinkamiausią pagal skonį. Pats pastebimiausias naujokas yra *Raven* — įtartinai primenantis populiarų Holivudo aktorių Wesley Snipes'ą (senieji herojai taip pat primena aktorius: Law — Bruce Lee, Lei — Jackie Chan'ą). Dar daugiau, atrodo, kad į šį žaidimą Wesley atkeliavo tiesiogiai iš *„Blade"* filmo, tad visi mačiusieji žinos, ko iš jo galima laukti :). Galime tik pasidžiaugti, kad *Namco* nenukrypsta nuo tradicijų ir tęsia populiarių aktorių dvynių įtraukimą į frančizės žaidimus. Kartu su Raven'u išvysime bauginantį *Shaolin* vienuolį Feng'ą ir „aštrią" japonų moksleivę Asuk'ą. Feng'as su ilgais plaukais, piktu žvilgsniu ir randuotu kūnu atrodo nekaip, tačiau kaip jis kaunasi! Asuk'a, ačiū Dievui, nėra tipiška moksleivė. Ji bebaimė, techniška ir drąsi kovotoja, savo stiliumi primenanti Jun Kazama. Ir dar — ji nesišypso. Niekada.

Kita vertus, susidaro įspūdis, kad visi nauji veikėjai jau kažkur matyti... Spręskite patys: Raven'o kovos būdas atrodo kaip keistas *Kage (Virtua Fighter 4)* ir *Ryu Hayabusa (Dead or Alive)* stilių mišinys, Feng'o atliekami triukai primena senus *„Shaw Brothers"* filmus apie *kung-fu*, o Asuk'os technika baisiai panaši į Virtua Fighter'io kovotojos Aoi. Galbūt tai kerštas *Segai* už *VF4* žaidime pasirodžiusius Tekken'iškus Brad'ą Burns'ą ir Goh'ą Hinogami, o gal tiesiog sutapimas.

Tačiau ši trijulė puikiai tinka prie kitų 30 kovotojų, pristatytų šiame žaidime (Panda ir Eddie Gordo yra tik kostiuminės Kuma ir Christie variacijos), ir naudotis jais visais — tikras malonumas. Nepaisant daugybės pažįstamų veidų, kiekvienas jų gali pasigirti naujomis technikomis ir judesiais, be to, yra puikiai subalansuoti, nes siekiama išlaikyti pusiausvyrą. Vienodo sudėtingumo veikėjai yra svarbus veiksnys bet kokiame muštynių žaidime, ir *Tekken 5* balansas yra arti tobulybės.

VIRTUA FIGHTER VS TEKKEN

Kadangi jau užsiminiau apie *Virtua Fighter* frančizę, pasinaudodamas proga negaliu nepadaryti „lyrinio nukrypimo" ir neišsakyti savo nuomonės šiuo aktualiu klausimu. Taip, priešpriešа tarp šių frančizių gerbėjų, prasidėjusi nuo arkadų ir *PlayStation/Sega Saturn* dienų, tęsiasi iki šiol. Daugelis teigia, kad *Virtua Fighter* yra daug gilesnės ir kompleksiškesnės muštynės už *Tekken'ą*, tuo tarpu pastarojo muštynių pagrindą sudaro aklas puolimas. Aš asmeniškai manau, kad abu šie žaidimai puikūs, tačiau jie yra labai skirtingi ir reikalauja skirtingo požiūrio. *Virtua Fighter* žaidimo taktiką galima apibūdinti kaip vengimų, varžovo klaidos laukimo taktiką; išmokti visų šio žaidimo kombo ir atakų jums prireiks ištisų mėnesių. O štai *Tekken* frančizės žaidimai ir penktoji dalis tą tik patvirtina, jie „draugiškesni" naujokams: leidžia bet kam, kas paims pultelį, atlikti stebuklus ir mėgautis savo pasirodymu (žinoma, jų euforija tęsis tol, kol nesusidurs su profesionalais). Ir tai visai nereiškia, kad *Tekken'ui* trūksta „gilumo" — jo tikrai užtenka, tiesiog į šį žaidimą yra lengviau įsitraukti. Sakyčiau, kad tai yra labai svarbus dalykas šiais laikais. Mano trumpa išvada, kuri turėtų sutaikyti šių frančizių gerbėjus: *Virtua Fighter* — profesionalams, *Tekken* — visiems.

REŽIMŲ GAUSA

Po įžanginio filmuko nuspaudę *Start* mygtuką, išvysime daugybę „geimplėjaus" režimų. Pagrindinis, be abejo, yra Siužetinis (Story). Būtent čia galima atrakinti iš pradžių „paslėptus" veikėjus. Jame pasirenkame kovotoją ir bandome įveikti 9 grėsmingus varžovus. Kiekvienas veikėjas turi savo istoriją, kurią sudaro trys dalys: pradinis intro (su tekstu ir paveiksliukais), trumpa scena žaidimo viduryje, kai vyksta dialogas su ketvirtuoju varžovu, ir baigiamasis *CG* filmukas po to, kai nukausite paskutinį bosą — dėmesio, *SPOILERS*! — Jinpachi Mishima, vieną sudėtingiausių bosų videožaidimų istorijoje, nesąžiningai naudojantį neblokuojamą ir sunkiai išvengiamą *Fire Ball* ataką, po kurios prarandate apie 2/3 gyvybės. Deja, išvysite ją dažnai, ir po kurio laiko tai pradeda rimtai erzinti. Kiti jo triuškinantys judesiai tiesiog apsvaigina jūsų kovotoją ir jis tampa atviras bet kokioms atakoms. Be viso to, jis dar juokiasi iš jūsų... Tačiau jausmas, kai nugalėsite šunsnukį, yra tiesiog fantastiškas, po jo puikiausiai pamiršite visas nesėkmes... bent jau iki tol, kol vėl ji susitiksite :) (o tai bus labai dažnai, nes norėsite atrakinti visus veikėjus ir filmukus, tiesa?).

Kartu sudėjus, visų veikėjų istorijos suformuoja vieną įdomų pasakojimą — lyg surenkama iš atskirų dalelių mozaika. Kiekvienas kovotojas, pasibaigus

žaidimui, pasiekia vienoki ar kitoki finalą, kuris kartais būna ir nenuspėjamas, ir neviena-reikšmis, ir humoristinis. Visi žaidimo klipai yra stulbinančios kokybės, vieną kartą atrakinę, galėsite mėgautis jais daugybę kartų, nes visus juos rasite Teatro *[Theater]* režime (ir žaidimo demonstracinius klipus iš įvairių parodų). Beje, Siužetinia-me režime verta ir pralaimėti — kai kurie filmukai atrakinami po to, kai nusileisite finaliniam bosui ir nepratęsite žaidimo; tas pats ir dėl kai kurių dialogų tarp kovotojų. Be to, šie trumpi dialogai, kartais painiojantys, kartais linksminantys, vyksta gimtąja kalba — amerikietis *Steve Fox* kalba angliškai, vienuolis *Feng* — kiniečių kalba, o mokinukė Asuka — japoniškai. Nebijokite, žaidimo kūrėjai titravo visus žaidimo pokalbius.

Tekken 5 Arkadinis [Arcade] variantas bus gerai pažįstamas tiems, kurie žaidė Virtua *Fighter 4: Evolution* kumite režimą. Tas pats judėjimas aukštyn per „garbės lentą", rango kilimas ir piniginiai laimėjimai. Kiekvienas veikėjas pradeda kaip naujokas (Beginner) ir laimėdamas vis sudėtingesnes dvikovas artėja prie aukščiausio įmanomo titulo — *Tekken Lord*. Jeigu aukštas titulas grynai prestižo reikalas, uždirbti pinigai gali būti naudojami rūbų ir aksesuarų pirkimui: nuo kepuraičių ir juvelyrinių dirbinių iki visiškai naujų kostiumų (kurių kiekvienas kainuoja po 500 000, tai tikrai didelė suma šiame žaidime). Nors *Tekken 5* Arkadinis režimas nėra toks gilus kaip Sega žaidime, tačiau tikri gerbėjai grįš prie jo dar ir dar, bandys atrakinti visus mėgstamiausių veikėjų aksesuarus. Be jokios abejonės, jie nepakeis jūsų *alter-ego* fizinių charakteristikų, tačiau ekipuotas beisbolo lazda arba keptuve veikėjas sugebės išgąsdinti priešus ir nepalikti abejingų jūsų draugų :).

Dar vienas režimas — *Tekken Force* stiliaus mini žaidimas *The Devil Within* (Velnias viduje). Jums atiteks Jin'o Kazamos vaidmuo, kai jis įsiskverbs į G Korporaciją ir bandys atrasti

tiesą apie savo-velnio genus. Trimačiame pasaulyje jums teks kovoti su daugybe priešų, surasti ir atrakinti durų užraktus, kautis su bosu kiekvieno lygio pabaigoje. „Geimplėjus" visai neblogas, bet kameros darbas tiesiog siaubingas — dėl jos kaltės dažnai atrodo, jog veiksmas vyksta kažkur anapus, o jūs matote tik mažai tekstūruotus tuščius koridorius. Valdymas irgi skiriasi nuo pagrindinių režimų, galite naudotis tik keliomis atakomis. Nors perėję šį režimą galėsite surasti daug ypač vertingų aksesuarų skirtingiems veikėjams, aš abejoju, kad jis ilgam pritrauks jūsų dėmesį.

Vienas nuostabiausių *Tekken 5* režimų — Arkadų Istorijos *[Arcade History]* režimas. Kadangi, kaip jau minėjau, šiais metais frančizė švenčia savo dešimtmetį, kompanija Namco pažymėjo tai leisdama gerbėjams prisiminti ankstesnius frančizės žaidimus. Pilnos *Tekken, Tekken 2*, ir *Tekken 3* arkadinės versijos čia yra prieinamos naujų žaidėjų pažinčiai ir senų „vilkų" jėgų patikrai. Jų „geimplėjus", kitaip nei grafika, atlaikė išbandymą laiku, yra toks pat įtraukiantis ir žavus. Tik sužaidus šiuos žaidimus suvoksite, kaip toli pažengė frančizė per tuos dešimt metų.

Likę režimai yra standartiniai ir jų paskirtį geriausiai atspindi pavadinimai, todėl juos tik paminėsiu: 2 žaidėjų [Versus], Laiko Atakos *[Time Attack]*, Komandinių Kovų *[Team Battle]* ir Praktikos *[Practice]*.

Kalbant apie *Tekken 5* „geimplėjų" susidaro įspūdis, kad tai — grįžimas atgal prie *Tekken 3*, ne žingsnis į priekį nuo *Tekken 4*. Ir tai visai nėra blogai, nes *Tekken 3* buvo labai smagus. Tiesa, svarbus pastebėjimas mėgstantiems chaotiškai spaudinėti visus mygtukus: žaidžiant prieš kompiuterį, tokia taktika pagelbės jums gal porą sekundžių, paskui reikės ją keisti, nes atsidursite ant grindų po apgalvoto ir galingo kompiuterio valdomo varžovo smūgio. Varžovų sudėtingumo lygis nusipelno ypatingų pagyrų, ypač finalinėse pakopose. Frančizės žaidimai nuolat buvo kritikuojami dėl lengvumo, bet šį kartą *Namco* pasistengė. Varžovų *DI* tiesiog stulbinantis, jų veiksmuose akivaizdžiai jaučiama meistro ranka. Netikite? Nustatykite *Ultra Hard* sudėtingumo lygį Siužeto režime, eikite iki finalinio boso, ir mes pažiūrėsime, kas juoksis paskutinis ;).

VIZUALI TOBULYBĖ

Skirtingai nuo „geimplėjaus", vizualiai *Tekken 5* padarė neabejotiną žingsnį į priekį... Nepaisant, kad pasirodė toje pačioje „senstančioje geležyje". Bet kam, kas teigia, kad *PlayStation 2* šiais laikais trūksta galingumo, patarčiau nusipirkti naujus akinius arba kreiptis į atitinkamą gydytoją — šis žaidimas atrodo tobulai. Nerasite gražesnio žaidimo *PS2* platformoje. Rimtai.

Tekstūros, veikėjų oda ir rūbų atspalviai — kaip tikrame gyvenime (tiesa, tai dar priklauso nuo konkretaus jūsų TV kineskopo modelio spalvų išgavimo), lokacijos tokios, kad išvydę jas pamiršite apie kovas — tiesiog stovėsite ir apžiūrinėsite dekoracijas. O viena mūsų arena, kuri vadinasi *Moonlit Wilderness*, privers jus sustabdyti kvėpavimą, kuomet ją pamatysite... Tamsus nakties dangus, kurio milžiniška pilnatis apšviečia antikinę pilį... Lauke, pripildytame vėjo supamų baltų

gėlių, stovite jūs, pasirengę dvikovai... Atrodo visa tai tiesiog nuostabiai, o dvikovą lydinti muzika idealiai tinka prie bendros nuotaikos.

Beveik kiekvienoje arenoje numatyti aplinkų pažeidimai — jose esantys objektai yra sudaužomi, o grindys išsprogsta po ypač galingų smūgių bei kritimų. Veikėjų modeliai detalizuoti, judesių animacija ypač sklandi. Per visą žaidimą, nepaisant įspūdingo aplinkų ir veikėjų detalizacijos laipsnio, neteko matyti nei menkiausio stabdžio, varikliukas dirba stabiliais 60 kadrų per sekundę. Kaip jau minėjau, *CG* filmukai stulbina savo kokybe ir verti, kad juos peržvelgtume vėl ir vėl.

Labai džiugina faktas, kad europietiškai žaidimo versijai kūrėjai paliko 60Hz opciją — jeigu jūsų TV yra multisisteminis, primygtinai patarčiau naudotis šiuo režimu, greitesniu ir sklandesniu nei 50Hz. Yra žaidime ir *WideScreen* (plačiaekranių TV) opcija, o štai progresyviosios skleistinės (480p) palaikymo europietiškoje versijoje kažkodėl nebėra. Belieka tikėtis, kad ateis ta diena, kai ir mes pagaliau galėsime gauti tokias pačias žaidimų versijas, kaip JAV ir Japonija.

SKAMBESYS

Paprastai frančizės žaidimams buvo būdinga techno stiliaus muzika. *Namco* nukrypo nuo tradicijos pasielgdama kitaip: nuo šiol garso takelis atitinka lokaciją. Tai sunku paaiškinti, bet taikiose, ramesnėse arenose muzika yra švelni, atpalaiduojanti ir maloni; tuo tarpu „karštose" lokacijose aiškiai girdisi mušamieji, muzikos tempas intensyvesnis. Rezultatas akivaizdus — žaidimo garso takelis nuostabiai pabrėžia bendrą kiekvieno lygio atmosferą ir dera su „geimplėjumi". Nors yra priežasčių išjungti muziką — kad išgirstumėte, kaip įgarsinamas visas veiksmas ekrane. O išgirsti tai, patikėkit, verta.

Nes garsai yra tiesiog fantastiški. Veikėjai daug kalba savo gimtąja kalba, įsiklausius galima pastebėti ir jų tarmės ypatumus. Mūšių metu girdimi smūgių garsai skamba tiek realiai, kad atrodo, jog priešui tikrai skauda. O kai eilinį kartą užgrobdami išgirsite lūžtančių kaulų garsus, suprasite, kad nenorėtumėte girdėti to daugiau niekur kitur, tik šiame žaidime.

KLAIDOS

Atrodytų, kokie galėtų būti šio beveik idealaus žaidimo trūkumai? Labai įdėmiai pažvelgęs, suradau jų. Tik du. Bet ir jie, galėčiau lažintis, daugeliui jūsų nelabai rūpės. Bet paminėti juos yra mano pareiga.

Pirmas ir svarbiausias — nėra *online* režimo (nors jis buvo labai sėkmingai realizuotas Dead or Alive Ultimate ir *Mortal Kombat: Deception* žaidimuose). Nors *Tekken 5* „geimplėjus" lenkia minėtus žaidimus, *online* stoka priverčia juos susilyginti bendroje įskaitoje. Tikrai gaila, kad kūrėjai neįdėjo šios galimybės — muštynių žanras, kaip žinia, yra savotiškos rungtynės, kurioms tinklo režimas labai praverstų.

Kitas nusiskundimas jau buvo minimas tekste — tai Siužeto režimo finalinis bosas. Jis yra tikrai sunkus. Jeigu su savo mėgstamiausiais kovotojais jį įveiksite greitai, tai su mažiau pažįstamais teks bandyti labai ilgai. Po 10, 20 ir net 50 kartų. Raktas į sėkmę šiuo atveju — nuolat taikyti naujas strategijas.

BAIGIAMOSIOS PASTABOS

Atrodo, frančizė pataisė savo po *Tekken 4* nesėkmės susvyravusią padėtį ir tvirtai įsitaisė pačioje muštynių piramidės viršūnėje. Kurdami šį nuostabų žaidimą, kūrėjai iš *Namco* pralenkė laiką ir patys save. Šiame žaidime yra VISKAS, ko gali prireikti žanro gerbėjams: veikėjų pasirinkimas išrankiausiam skoniui, stulbinančiai įtraukiantis „geimplėjus" ir jo režimų gausa, aukštos kokybės prezentaciniai elementai nepaliks abejingo nei vieno ir ilgai nesuteiks šanso jokiam kitam žaidimui jūsų konsolėje.

Turime vienareikšmį ne tik frančizės, bet ir žanro lyderį, nustatantį naują video žaidimų kokybės standartą. Rekomenduojama detaliam susipažinimui frančizės gerbėjams, muštynių fanams ir visiems tiems, kam rūpi tiesiog geri žaidimai. Jūs vis dar skaitote šį straipsnį? Penktasis Geležinio Kumščio Turnyras jau prasidėjo! *Round... FIGHT!!!*

SIUŽETAS 88
Palaipsniui aiškėjanti siužeto mozaika galiausiai virsta intriguojančiu pasakojimu.

GARSAS 93
Smūgiai skamba taip pat brutaliai, kaip ir atrodo.

GRAFIKA 99
Turime vieną įspūdingiausių vizualių elementų prasme šių (ir bet kurių kitų) metų žaidimą.

VALDYMAS 99
Gerai pažįstamas iš ankstesnių dalių, toks pat patogus ir lengvai „įkandamas".

MUZIKA 95
Kiekvienas garso takelis nuostabiai dera prie „savo" lokacijos.

IŠVADA
Tobuliausias frančizės ir savo žanro žaidimas. Geležinio Kumščio Turnyras negalėtų geriau paminėti savo 10 metų jubiliejaus.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 95

Batman Begins

NENULEIDŽIANT SPARNŲ

■ **Kūrėjas:** Eurocom Entertainment Software | **Leidėjas:** EA games | **Data:** 2005-06-17 | **Žanras:** Veiksmo

Ar mums, vartotojams, reikia sporto žaidimų? Taip! Žinoma, kaip be jų? O ar reikia RPG? Keistas klausimas... O kaip žaidimai, kurti pagal legendinius komiksus, kuriuos turbūt jau visi seniai užmiršo? Tyla... Mes visada nekantriai laukiame naujo RPG pasirodymo, smaginamės su kiekvienu vykusiu sporto žaidimu, o štai atgijus vienam garsiausių komiksų personažų praktiškai praleidžiam jį pro akis...

Dante

Jei gerai prisimenu, žaidimus apie Betmeną PS2 konsolei kūrė Ubisoft. Bet taip jau išėjo, kad jai pavyko sukurti vos du žaidimus: Batman Vengeance (2001–ieji metai) ir Batman: Rise of Sin Tzu (2003–ieji metai). Vykęs ir tikrai kokybiškas buvo tik Batman Vengeance, antrasis bandymas kūrėjams buvo nesėkmingas ir štai legendinis herojus buvo paguldytas priverstinio miego, trukusio net dvejus metus... Ubisoft atsigavo, ėmė kurti gerus ir kokybiškus žaidimus — atgimusi Prince of Persia serija arba Beyond Good & Evil, ir populiarusis šikšnosparnis buvo užmirštas. Tačiau beveik po aštuonerių metų pasirodo penktoji filmo „Betmenas" dalis, kuri pasakoja herojaus ir ankstesnių filmų priešistorę. Filmas tikrai geras ir daug žadantis, todėl čia pat EA games nusprendė perimti šikšnosparnio „vairą" ir leido Eurocom kūrėjų grupei kurti žaidimą tiksliai pagal filmą, nuoširdžiai žadėdama jį išleisti...

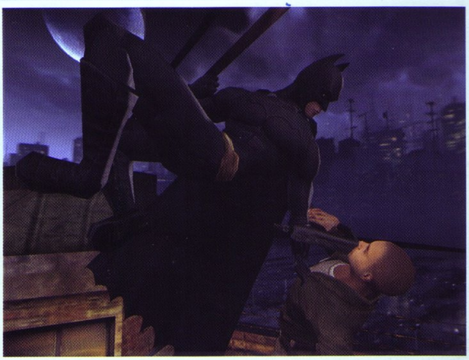
PRIEŠISTORĖ

Kaip jau minėjau, filmas ir žaidimas pasakos apie Briuso Veino praeitį. Šį kartą Betmeną kūrėjai bandė „pritempti" kuo arčiau tikrovės, todėl jokių antgamtinių priešų nematysime. Išimtis — iš komiksų pasiskolintas Scarecrow, kuris vaidina tikrai svarbų vaidmenį. Ir pats Betmenas tebus paprastas žmogus, išsiskiriantis iš kitų tuo, kad gyvena dvigubą gyvenimą ir nešioja juodą šikšnosparnio kaukę. Siužetas pasakoja apie milijardierių Briusą Veiną, anksti netekusį tėvų. Po šios netekties jis išvyksta ilgai kelionei po pasaulį, tikėdamasis perprasti nusikaltėlių gyvenimą, dėl to pats papuola į kalėjimą. Iš ten ištrūkęs, jis ilgą laiką mokosi nindzių paslapčių Himalajuose. Čia Veinas susipažįsta su Henriu Ducardu, dėl kurio vėliau įvyksta lemtingas posūkis Briuso gyvenime. Pasišalinęs iš nindzių klano, vaikinas sugrįžta į korumpuotą ir merdintį Gotamo miestą. Būdamas bejėgis kaip žmogus, jis sukuria Betmeną — mįslingą, tačiau perspektyvią asmenybę, su kuria galima atkurti jaukią ir šiltą Gotamo viziją, kokią kūrė jo tėvai. Jis puikiai žino, kad lengva nebus, nes kelią tuojau pastoja įtakingas nusikaltėlių lyderis Falkonė, mėgstantis dalinti kyšius į visas puses, ir labai pavojingas Scarecrow, trokštantis užnuodyti visą Gotamo miestą...

STEALTH + MATERIAL ARTS?

Žaidimo metu jums teks pabūti ne tik Betmenu, bet ir nindze arba tiesiog paprastu Briusu Veinu. Gerai, kad kūrėjai siūlo šiek tiek įvairovės, todėl vien su juodu apsiaustu visą žaidimą tikrai nelakstysime. Taip pat nenustebkite — žaidime bus labai daug stealth elementų, ir jie sukurti tikrai vykusiai, tik pats žaidimo procesas per lengvas. Užsienio forumuose dar prieš žaidimo išleidimą žmonės nerimavo, kad Batman Begins bus tas pats, kas Splinter Cell, bet tai netiesa. Čia viskas kur kas paprasčiau, nes žaidime daug apėjimų. Ne veltui reklaminiai klipai ir brošiūros skelbė, kad baimė bus mūsų pagrindinis ginklas. Tai tiesa, kartu net labai naujoviška detalė. Įsivaizduoju, kad suteikti žaidėjui galimybę valdyti priešų pulsą ir baimę tikrai nėra lengva užduotis, tačiau Eurocom tai pavyko. Čia jūsų užduotis jokių būdu nebus ateiti ir visus išdaužyti. Tiesą sakant, jums tai net nepavyktų, nes ginkluoti Uzi ir kitais šaunamaisiais ginklais priešai jus tuojau nužudytų.

Žaidime svarbiausia — priversti priešus bijoti. Jei, tarkim, ateinate į patalpą, kurioje patruliuoja penki priešai ir beveik visi ginkluoti, geriausia bandyti ieškoti kokio menkai pastebimo „kabliuko", kuris sukeltų tikrą sąmyšį. Tarkim, pamatote kokią silpną atramą vamzdžiams ar atokiai stovinčias statines ir tiesiog nuspaudžiate R1. Betmenas paleis savo nindzių žvaigždutes primenantį metalinį šikšnosparnį, ir tai, kas įvyks paskui, gerokai išgąsdins priešus. Jie ims blaškytis į visas puses, kartais išmes savo šaunamuosius ginklus, baimės matuoklis kaip reikiant padidės, o tai kels jūsų reputacijos lygį. Tada pats metas pasirodyti jums — legendiniam tamsos riteriui — ir išspardyti sėdimąsias vietas visiems, kas pasipainios po kojomis. Taipogi čia gausu kombinacijų ir kitokių kovos variacijų, kurios padės lengvai ir užtikrintai pabaigti pradėtą kovą. Žinoma, Betmenas galės naudoti įvairias flashbang, dūmų granatas, dar geriau — galėsite ant savo priešų užsiundyti šikšnosparnių būrį. Bet visa tai galėsite naudoti tik tokiu atveju, jei priešas jau bus išsigandęs.



ADVENTURE ELEMENTAI

Na, kad žaidime galima bus sėlinti, slaptai žudyti priešus ar juos kvosti, turbūt neminėsiu. Geriau paliksiu vietos žaidimo galvosūkiams. Retsykiais čia turėsite nulaužti įvairias kompiuterines sistemas naudodami ypatingą nuliukų, iksiukų aparatą (Betmenas — hakeris ;)) arba rakinėti duris „betmeniškuoju" visrakčiu. Dar rečiau privalėsite kvosti priešus, kad sužinotumėte durų kodą ar rastumėte raktą. Žinoma, Betmenas čia žavės ir akrobatiniais sugebėjimais: įvairūs salto-mortales, sklandymai ore, laipiojimai grandinėmis, sliuogimai vamzdžiais ir panašiai. Neapsieita ir be įvairiausių landžiojimų po kanalizaciją ar ventiliacines angas. Visa tai leis jums nepastebimiems veikti tarp priešų ir lengviau priversti juos bijoti.

JUODAS TANKAS?

Labai smagi ir žaidimą praturtinanti detalė yra Betmobilis. Tik praeitam numeriui rašydamas

Star Wars Episode III recenziją paminėjau kūrėjų neapdairumą transportui, ir štai — Eurocom savo žaidimą išleido pasirengę. Nežinau, kaip jiems tai pavyko, bet misijos su Betmobiliu (nors jų tik dvi) tikrai „veža". Galbūt čia Need for Speed įtaka, o gal tiesiog kūrėjų profesionalumas, bet važiavimas Gotamo miesto gatvėmis yra išbaigtas ir patogus. Gaila, kad mašina neišvaizdi. Tai tartum tankas ant ratų, tačiau boost funkcija ir įtemptas veiksmas viską kompensuoja. Apskritai vairavimo misijose galima atrasti ir Burnout 3 elementų, kurie labai praturtiną žaidimo procesą.

BONUS

Realiausias žaidimo trūkumas — jo trukmė. Tikrai gaila, kad vos po šešių valandų mano kelionė Gotame pasibaigė... Visą žaidimą aiškiai jautėsi, kad lygiai pernelyg ištempti, o vėliau paaiškėjo, kad tai buvo daroma siekiant Batman Begins padaryti kuo ilgesnį. Sužaisti žaidimą jums bus siūloma trimis sudėtingumo lygiais: easy, normal ir challenging. Kad ir kokiu sudėtingumo lygiu žaistumėte (mano atveju tai buvo normal), antrą kartą žaisti tikriausiai nebeliks jokio noro, nes Bonus skyrelyje ir taip jau būsite viską atrakinę. O pats skyrelis sudarytas iš penkių grafų: Interviews, Movie footage, Alternate Batsuits, Batmobile bonus ir Gallery of Fear.

Interviu grafoje rasite penkis interviu, bus įdomių pokalbių su EA atstovais, žaidimo kūrėjais, net pačiais aktoriais. Tikrai labai įdomus ir naujas pasakojimas apie žaidimo kūrimą iš arčiau. Movie *footage* grafoje rasite tris skirtingus filmo „treilerius" ir net 18 įvairių mažų klipų, kuriuos matysite ir žaidimo metu. Alternate batsuits pasiūlys keturis skirtingus kostiumus, kuriuos atrakinsite bent kartą pabaigę žaidimą. Batmobile bonus — nieko įdomaus. Tiesiog galimybė dar kartą pereiti vairavimo misijas ir paprasčiausias Time Trial režimas. Gallery of Fear bus savotiškas kalėjimas su 16 kamerų, į kurias žaisdami susodinsite praktiškai visus priešus. Paskui galėsite prieiti prie kiekvieno iš jų kameros ir pasiskaityti įdomios ir naudingos informacijos.

GRAFIKA/GARSAS

Žaidimo grafika, ypač veikėjų modeliai tikrai stebina. Viskas atlikta labai gražiai ir atidžiai. Taip pat labai gerą įspūdį palieka vaizdo bei garso efektai. Tik aplinkos kiek skurdokos, per blankios. Na, aišku, gražu, kai einant koridoriumi žybsi lemputė ar gatvės šviesas atspindi paprasčiausia bala, bet kartais visų šių elementų būna per daug, ir viskas atrodo labai dirbtinai. Kita vertus, žaidime apstu įspūdingų vietų, ypač Himalajuose. Žinoma, neverta nė sakyti, kad vairavimo misijos labai gerai išbaigtos grafiškai, ir aplinkos bus nepakartojamos, o spaudžiant boost ims lietis vaizdas, kaip ir NFSU žaidimuose. Žaidimo įgarsinimas taip pat vertas pagyrų, nes Batman begins herojus įgarsino tie patys aktoriai iš kino filmo. Būtent tai įrodo interviu su žaidimo kūrėjais, kur galima gyvai pamatyti Cristiana Beilą, Morganą Freemaną ar Keit Holmes. Susidaro toks įspūdis, kad prie žaidimo dirbo tikrai smagi ir šauni komanda.

PABAIGIANT

Na, tenoriu pasakyti, kad savo laiku Batman Vengeance man buvo palikęs šiek tiek geresnį įspūdį nei Batman Begins. Jei norite žaisti žaidimą, būtinai pažiūrėkite filmą, tada ir žaisti bus įdomiau, ir siužetas bus lengviau suprantamas. Nors ši dalis labai stilizuota ir patobulinta, joje dar pasitaiko spragų ir įvairių klaidelių. Gerbėjams žaidimas neabejotinai patiks, o kitiems tai liks paprastas, geras veiksmo žaidimas.

ĮDOMUMAS 74
Jei ne vairavimo misijos...

GARSAS 94
Nei žiūrint filmą, nei žaidžiant žaidimą aktoriai nenuvylė.

MUZIKA 63
Nieko ypatingo.

GRAFIKA 85
Nepaisant kelių klaidelių, viskas atrodo įspūdingai ir gražiai.

VALDYMAS 80
Viskas pakankamai patogu.

IŠVADA
Trečiasis ir, matyt, paskutinis žaidimas apie Betmeną PS2 konsolei. Batman Begins pasirodė kur kas geriau už Catwoman, tačiau iki tobulybės dar toli. Kita vertus, geriau nei nieko...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 78

Area51

TAI, KĄ BANDOMA NUSLĖPTI...

Kūrėjas: Midway | **Leidėjas:** Midway | **Data:** 2005-05-27 | **Žanras:** FPS

Dažniausiai aptarinėjami klausimai — ar mes esame vieni visatoje, ar yra kitų gyvybės formų, kaip jos nusiteikusios mūsų atžvilgiu? Sklinda kalbos, jog kažkur JAV teritorijoje sudužo NSO ir toje vietoje pastatyta slapta laboratorija ateiviams tirti. Nors neaišku, ar tokia bazė iš tikrųjų yra, Midway mums suteikė galimybę bent virtualiai joje pasisvečiuoti. Sveiki atvykę į Area51!

mOS

Area51 bazėje kažkas žudo personalą, likusieji gyvi liudininkai tvirtina, kad tai nežemiško viruso užvaldyti žmonės. Jie virsta į didesnes pabaisas, kelia pavojų visai žmonijos rasei. Jų užpulti žmonės irgi užsikrečia tuo pačiu virusu. Į nelaimės vietą pasiųstas gelbėjimo būrys neatsako į radijo signalus (kiek kartų girdėtas scenarijus). Valdysime nelaimėlį, vardu Etanas Koulas, kuris priskirtas HAZMAT būriui. Ir šioks toks nukrypimas nuo standarto, mat būrys mums nepaklus. Etanas nėra būrio vadas, o tiesiog eilinis kareivis, kurio nuomonės niekas neklauso. Ir būtent jam teks atlikti visą purviną darbą, kol paprasti civiliai žmonės mėgausis kasdieniniais malonumais.

O darbo bus tikrai daug. Pirma misija nesunki — nužudyti iš bazės požemių išlindusį vieną mutantą, kuris nori nusigauti prie sunkvežimio, gabenančio itin slaptą krovinį. Būtent nuo šios vietos kūrėjai mus stačia galva meta į žudynių, kraujo, siaubo ir fantastikos sūkurį. Dar vienas solidžiai apsirengęs ponas mums aiškins apie darbo svarbą ir tai, kad daugiau nėra kam jo atlikti. Mažiau šnekų, daugiau veiksmų! Ir štai mes jau vaikštome apleistais, tamsiais koridoriais, aplink girdisi,

lyg kažkas čepsėtų valgydamas... Nemandagu! Apskritai, kaip galima valgyti tokioje aplinkoje?! Jau norėjau sudrausminti šį nepagarbų individą, kai pamačiau, kas skleidžia tuos garsus... Kažkoks darbininkas šlamštė kito, to paties likimo ištikto, nelaimėlio kūną. Grindys buvo aptaškytos krauju, aplink voliojosi mėsos, kaulai ir kiti „atributai", rodantys, kad čia kažkada buvo žmogus. Tiesiog aplodismentų vertas vaizdelis.

Priešų bus visokių: nuo paprastų voriukų ir mutavusių žmonių iki milžiniškų monstrų, šiek tiek primenančių Doom baidykles. Tiesą pasakius, visas žaidimo „geimplėjus" bus labai panašus į Doom 3, tai nekelia didelių simpatijų. Tokie patys tamsūs koridoriai, tylus čepsėjimas ir staigiai iššokančios priešų armijos... Tiesa, čia daug laiko praleisime ir lauke, mat virusas nelaukia, kol išnaikinsime visus juo užsikrėtusius, ir dauginasi ne tik bazėje. Greitai jis išplis už jos sienų, o to mes ir negalime leisti.

Įdomus dalykas atsitiko mūsų herojui. Jį užpuolė padaras, prieš tai (kad mums būtų linksmiau) išžudęs visą mūsų komandą ir įkando... Tačiau mes nemirėme, o išmokome suvaldyti šį virusą ir virsti ateiviu. Tikrai įdomus sprendimas, panašus į matytą DMC serijoje, tik jo pritaikymas FPS žanre, žaidimo pradžioje, sukėlė šiek tiek abejonių. Vėliau pradedi įsijausti į tokią padėtį ir puikiai išmoksti derinti, kada naudinga žmogaus, o kada — ateivio forma. Visą žaidimą būti ateiviu tikrai negalėsime. Transformacijos trukmę ribos specialus stulpelis, kuris pildysis esant žmogumi ir žudant priešus.

Mūsų ginklų arsenale gulės nuo paprasto pistoleto iki ateivių ginklo, kuris sukuria milžinišką energijos kamuolį. Rasime automatų, plazminių šautuvų, shotgun'ą (nei vieni žaidimų kūrėjai jo nepamiršta :)), kulkosvaidį ir panašių „žaisliukų". Taip pat turėsime granatų: iš pradžių paprastų, o vėliau teks pratintis prie ateivių technologijų. Turėsime ir vieną įdomų daikčiuką — skenerį. Su juo galėsime skenuoti oro sudėtį, įvairius daiktus, net priešus ir tada juos peržiūrėti žaidimo meniu. Skenerio pagalba

taip pat galėsite žiūrėti daktaro Cray video dienoraščius. Juose išgirsime kliedesių apie tai, jog Dievo nėra, o mes ateiviams esame laboratorinės žiurkės eksperimentams atlikti. Viduramžiais už tokią ereziją jam būtų blogai, tačiau laikai keičiasi...

Ech, senatvė daro savo. Kaip jau minėjau, žaidime bėgiosite ne tik uždarose teritorijose, tamsiuose koridoriuose ar tuneliuose, bet ir atvirose vietose. Tiksliau, aplink Area51 bazę. Galėsite pasivažinėti džipu bei kitomis transporto priemonėmis, bet daugiausiai laiko praleisite tamsiose baisiose laboratorijos šachto-

se. Vieni maloniausių širdžiai priešų yra Black–Ops Leader, kurie tampa nematomi, naudoja galingus ginklus ir visokiais būdais bando išvesti mus iš „rikiuotės". Prarastą sveikatą atstatysime ne visur besimėtančiomis vaistinėlėmis, o švirkštais su serumu. Pradarę sveikatą, tiesiog susileisime serumo, ir ji automatiškai atsistatys. Išsaugoti žaidimą galėsime ne kada panorėję, o tik pasiekus tam tikrą lygio vietą (checkpoint'a). Tai nervina, ypač paskutiniuose lygiuose. Saugojimo metu matysime Etano Koulo bylą, girdėsime jo mintis, komentarus apie pagrindinius įvykius lygio metu, matysime nespalvotas nuotraukas. Toks kūrėjų triukas suveikė puikiai, mat nuobodūs Loading ar Saving ekranai dabar jau — praeitis.

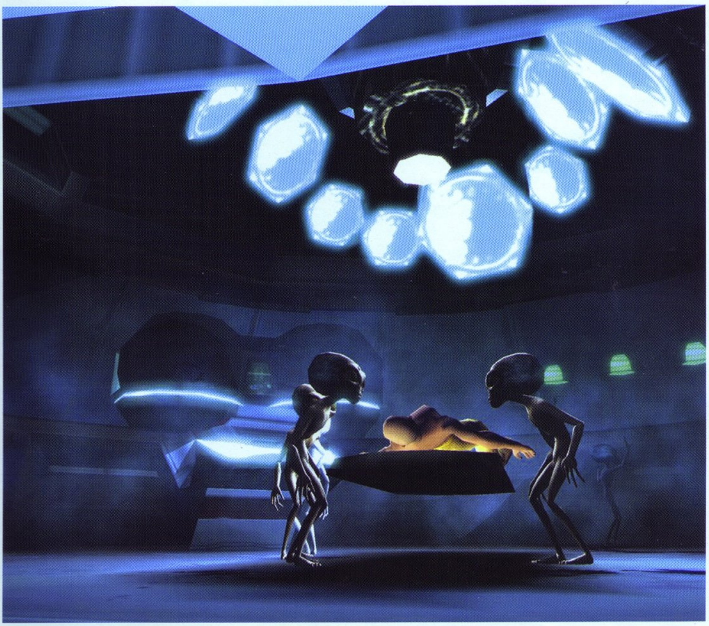
ŽVAIGŽDŽIŲ KOKTEILIS

Dėl garso Midway neprašovė pro šalį. Herojus įgarsinti pakvietė tikrai garsius Holivudo atstovus. Etaną Koulą įgarsino buvęs X–failų pasididžiavimas Davidas Duchovni. Na, kai kuriems žmonėms jau tikrai reikėtų į pensiją. Matyt, kompanija nusprendė, kad vien Davido balsas suteiks ateiviškos X–failų dvasios šiam kūriniui. Vieną draugiškai nusiteikusį ateivį (na, juk ne visi yra piktos pabaisos, norinčios susprogdinti žemę ir suvalgyti jos gyventojus), kuriame ir buvo atrastas virusas, o jo išvaizdos geriau nekomentuosiu, baisu kam nors sugadinti apetitą — jį įgarsino garsusis Marilyn Manson. Jo balsui priekaištų sunku būtų atrasti, įgarsinta tikrai puikiai, nors Edvino (toks ateivio vardas) dialogai trumpučiai. Visi kiti garsai žaidime taip pat sumanyti puikiai. Tiek šiurpus šlamėjimas tamsiuose kampuose, tiek monstrų skleidžiami garsai, tiek radijo ryšiu gaunami pranešimai skamba realiai. Ypač įspūdinga, kai girdisi sunkių batų skleidžiamas garsas, kvėpavimas (bėgantysis aiškiai nusikamavęs) ir staiga — kažkieno kito lengvi greiti žingsniukai. Paskui klyksmas, viskas užtyla... Po kelių sekundžių vėl tas kraują stingdantis čepsėjimas...

Muzika žaidime pritaikyta tikrai gerai. Ramesnėje vietoje arba sprendžiant galvosūkį gros rami, mistinė muzika, siaubingai panaši į X–failų melodijas. Prieš puolant, muzika žaibiškai pasikeis, taigi jau galima spėti pasiruošti oponentų antplūdžiui. Kovų metu girdėsime kažką panašaus į roką ar metalą. Muzikinis apipavidalinimas neįtraukiantis ar išsiskiriantis, tačiau klausos nuo jo tikrai neprarasime :).

Area51 grafika verta gerų vertinimų. Aišku, kaip ir likusios žaidimo dalys, ji nėra tokia gera, kad galėtų pakilti virš „Vidutinis" reitingo, tačiau aplinkos atrodo itin gražiai. Pirmieji priešai galėtų būti sukonstruoti ir gražiau, tačiau tolimesni monstrai yra akiai patrauklūs (kiek gali būti išsigimusios, ateivių būtybės :)). Iš aukos upeliais srūvantis kraujas, ant žemės krentantis bejėgis kūnas— visa tai animuota labai gražiai. Šaudymo metu ginklų efektai patrauklūs, ypač šaunant iš futuristinio, energijos rutulį sukaupiančio pabūklo. Deja, pats žaidimas, iš pradžių kiek primenantis realybę, vėliau nukrypsta į tokią mokslinę fantastiką, kad žmogaus protui sunku suvokti, iš kur milžiniškos šachtos, skraidančių lėkščių nusileidimo aikštelės, požeminės saugyklos su laboratorijomis, kuriose atliekami genetiniai eksperimentai su ateiviais ir žmonėmis, gali sutilpti į tokią iš pirmo žvilgsnio mažą teritoriją. Žaidimo pabaigoje paaiškėja, kad giliai po baze pastatytas visas ateivių miestas. Skraido maži kosminiai laivai ir panašios science–fiction „išdaigos". Visa tai atrodytų ganėtinai įspūdingai, jei nebūtų per daug „nugrybauta" nuo sveiko proto normų. Žaidimo sudėtingumo kartelė nėra užkelta labai aukštai, bet paskutiniuose lygiuose „kabliukų" tikrai bus.

Area51 patiks daugumai fantastikos mėgėjų ir visiems, kurie nenori gilintis į siužeto vingius, tiesiog smagiai pašaudyti iš visur lendančius padarus. Siužetas, tiesą pasakius, tikrai prastas. Įpusėjus žaidimą iškilo vienas klausimas, į kurį dar neradau atsakymo. Kodėl reikia žaisti? Koks tikslas? Sužaidus Normal režimą, gauname Hard, tačiau kas iš to? Midway pamiršo suteikti mums šiokią tokią paskatą žaisti jų kūrinį dar ir dar kartą.



SIUŽETAS **50**
Banalu...

GARSAS **90**
Jokių priekaištų.

MUZIKA **85**
Puikiai atspindi žaidimo ritmą.

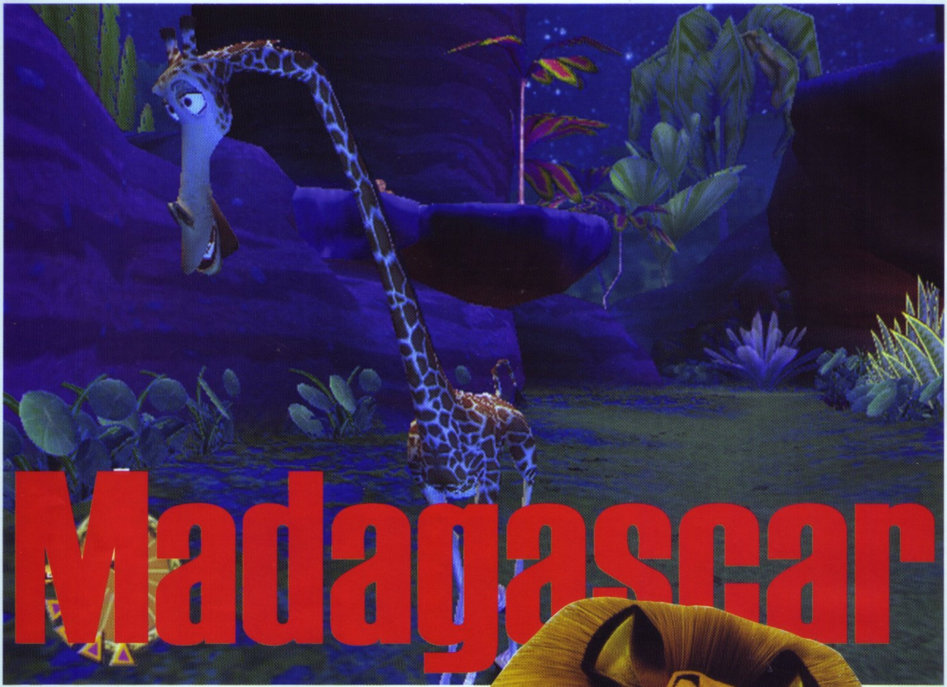
GRAFIKA **87**
Viskas nuostabu, išskyrus lygius tamsiuose koridoriuose :).

VALDYMAS **85**
Patogu ir paprasta.

IŠVADA
Nerekomenduočiau žaisti tik tiems, kas nemėgsta nei fps, nei fantastikos.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
85

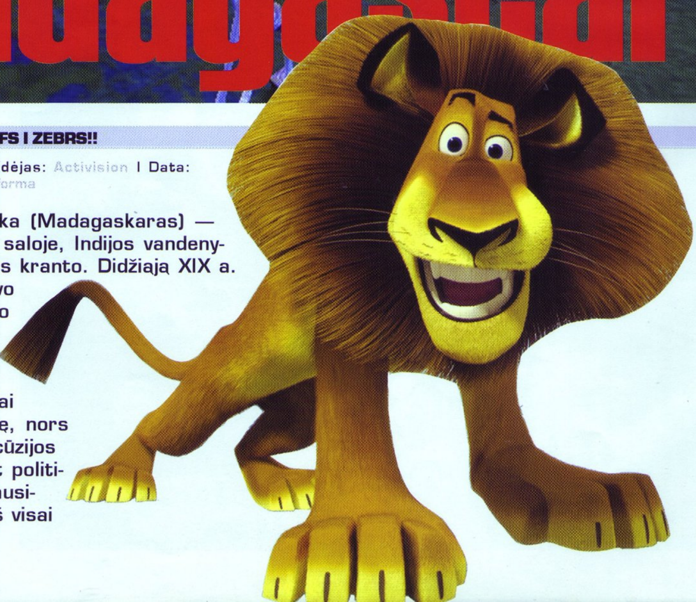


Madagascar

LIŪC I BEGEMOC! I DA ŽIRAFS I ZEBRS!!

■ Kūrėjas: Toys for Bob I Leidėjas: Activision I Data: 2005-06-30 I Žanras: platforma

Madagaskaro Respublika (Madagaskaras) — valstybė Madagaskaro saloje, Indijos vandenyne, netoli rytinio Afrikos kranto. Didžiąją XIX a. dalį Madagaskaras buvo valdomas Madagaskaro karalių, kol 1895 m. prancūzai įvedė kolonijinį valdymą. 1960 m. Madagaskaras formaliai atgavo nepriklausomybę, nors ilgai išliko didelė Prancūzijos įtaka, ypač sprendžiant politinius ir ekonominius klausimus. Tačiau šį kartą aš visai ne apie tai...



ID

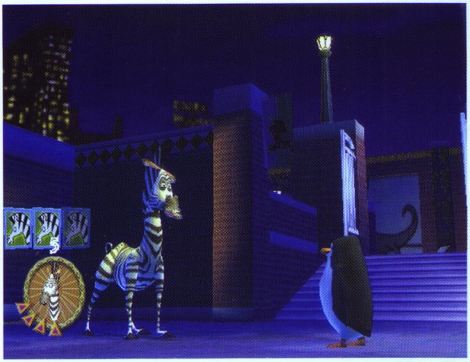
Šį kartą aš apie žaidimą, sukurtą pagal kompiuterinės animacijos filmą — „Madagaskaras". Žinoma, tai nėra įtemptas, kupinas veiksmo žaidimas, tai tiesiog linksmas, vaikiškas platformeris. Tai nėra vienas iš tų pagal filmą pastatytų žaidimų, kurių nebesinori žaisti jau po pirmojo karto, žinoma, tai ir ne pats geriausias žaidimas. „Madagaskaras" — tiesiog neblogas, pagal filmą sukurtas platformeris, kurį smagu žaisti.

Žaidimas pasakoja apie gyvūnų ketveriukę, gyvenančią Niujorko zoologijos sode. Apie zebrą Martį, kuris nepatenkintas gyvenimu zoologijos sode ir nori ištrūkti į laukinę gamtą, žirafą Meloną, kuri linkusi į depresiją ir nerimsta dėl kiekvieno menkniekio, liūtą Aleksą, kuris yra tikra zoologijos sodo žvaigždė ir vadina save „Niujorko Karaliumi", bei ledi begemotę Gloriją. Visa ši ketveriukė bei kiti Madagaskaro herojai yra nepaprasti gyvūnai. Visi jie yra sužmoginti, moka kalbėti ir elgiasi tarsi žmonės: zebro Marčio teritorijoje galime rasti bėgimo takelį, o liūtas Aleksas ne kartą skundėsi, kad jam trūksta oro kondicionieriaus. Jie visi tikri juokdariai, kiekviena ištrauka kupina humoro.

Martis bei pingvinai sumano, kaip pabėgti iš zoologijos sodo, prasideda ketveriukės beprotiški nuotykiai: gaudynės Niujorko gatvėse, kelionė laivu bei beprotystės Madagaskaro saloje. Visa žaidimo istorija yra filmo atpasakojimas. Netgi daugelis juokelių bei komiškų situacijų, matytų filme, yra pakartotos žaidime ir sugeba prajuokinti ne prasčiau nei filme. Atpasakojant filmo istoriją, žaidime nenaudojamos ištraukos iš filmo, visa istorija pasakojama žaidimo metu naudojant vien varikliuko sukamas ištraukas. Tai puiki detalė, net sužaidus žaidimą, vis dar norisi pamatyti filmą ir sužinoti, ko nebuvo parodyta žaidime.

Žaidimo veikėjai — neeilinės asmenybės. Kiekvienas iš jų turi savus judesius, kovų taktiką su priešais. Netgi kiekvieno kūnas ir fizinės galimybės skirtingos, tai svarbu ir jų valdyme. Kiekvieną iš šių veikėjų galėsime valdyti tik po vieną, grupėmis vaikščioti neteks. Keliaujant po lygius, teks įveikti nemažai mįslių, šokinėti platformomis, kovoti su priešais bei įveikti nemažai mini žaidimų. Keliaudami lygiais, atsidursime vis nuostabesnėse aplinkose, susipažinsime su spalvingais gyvūnais, atrakinsime naujų judesių savo veikėjams. Vienoje misijoje teks valdyti pabėgusį iš zoologijos sodo pingviną. Žaidimo veiksmas smagus bei „užvedantis", padeda įsijausti į gyvūnijos pasaulį ir pažvelgti į jį kitomis akimis.

Žaidimas siūlo mums apsilankyti ir parduotuvėje keistu pavadinimu — Zoovenirs Shop. Čia galime nupirkti naujų drabužių savo numylėtiniams, papildomų gyvybių bei tris mini žaidimus: Minigolfą, *Shuffleboard* ir ritmo stiliaus žaidimą *Lemur Rave*. Išbandyti šią parduotuvę išties verta. Atsiskaityti tenka žaidimo metu surinktais žetonais.



Valdymas tikrai prastokas. Kartais sunku nuspėti, ar veikėjas nukris tiesiai ant platformos, ar nuslys. Kamera kartais užstoja vaizdą ir „atsimuša" į sieną. Žaidimas siūlo laisvą kameros kontrolę, tačiau ją atsukti į patogų mums vaizdą trunka ilgai, kadangi ji lėtai juda.

„Madagaskaras" skirtas jaunesnio amžiaus žaidėjams. Jiems žaidimas tikrai paliks milžinišką įspūdį, o žaidimo veikėjai užkariaus jų širdis ilgam. Vyresniojo amžiaus užkietėję žaidimų „vilkai" neliks patenkinti žaidimu. Visos Madagaskaro užduotys bei kovos su priešais jiems pasirodys per daug elementarios, ir daugelis jas įveiks jau iš pirmojo karto. Žaidimas išties trumpas. Jį įveikti užtenka tik 4–5 valandų. Vyresniam žaidėjui tai tik vienas prisėdimas, tačiau jaunėliai liks patenkinti ir mėgins žaisti šį žaidimą dar ne kartą.

Žaidimo grafika gera, tačiau liūdnoka. Veikėjai žaidime atrodo detaliai, jų animacija sklandi, tekstūros ryškios bei spalvingos kaip ir patys veikėjai, bet kraštovaizdis atrodo niūrokai. Aplinkos sudarytos iš mažai poligonų, tekstūros nėra pakankamai ryškios bei spalvingos. Tačiau grafika aukšto lygio, turint galvoje, kad tai žaidimas, kurtas pagal filmą. „Madagaskaro" garsai išties šaunūs. Ypač dėmesio verti dialogai. Kiekvienas tiesiog spindi gera, pilna humoro nuotaika. Veikėjams nestinga džiaugsmo bei humoro, tai kelia nuotaiką žaidžiant.

Taigi „Madagaskaras" — pavykęs, pagal filmą sukurtas platformeris. Nors žaidimas trumpas, turi tam tikrų valdymo problemų, tačiau linksmos nuotaikos bei originalių užduočių jame gausu. Jaunėliams bus laimės pilnos kelnės po šio žaidimo, tik vyresnieji nepatirs čia tiek daug nuotykių. Bet išmėginti verta visiems tiek filmą, tiek žaidimą. Laimingos kelionės į sužvėrėjusį Madagaskarą!

SIUŽETAS 90
Filmo atpasakojimas, gilus, juokingas bei sužvėrėjęs!

GARSAS 90
Nuostabūs bei pilni humoro veikėjų dialogai.

MUZIKA 65
Gyvūnijos pasaulyje...

GRAFIKA 70
Veikėjai atrodo puikiai, šiek tiek prastesnė aplinka.

VALDYMAS 60
Kartais kamera atlieka išties prastą darbą.

IŠVADA
Madagaskaro sužvėrėję nuotykiai laukia jūsų.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 74

La Pucelle: Tactics

LYGIAVERTIS DISGAEA VARŽOVAS?

■ **Kūrėjas:** Nippon Ichi Software | **Leidėjas:** Koei | **Data:** 2005-04-01 | **Žanras:** taktinė JRPG

Rašant Nippon Ichi Software sukurto žaidimo apžvalgą, labai sunku susilaikyti nuo palyginimų su kitais šios kompanijos žaidimais. La Pucelle: Tactics žaidimą reikėtų sugretinti su jo tiesioginiu „giminaičiu“ Disgaea: Hour of Darkness, kuris prieš metus tarsi audra pralėkė Vakarų rinkoje. Ištverti šią viską griaunančią jėgą sugebėjo ne visi. Tiksliau sakant, iš tų žaidėjų, kurie išdidžiai laiko save „hardcore“ RPG gerbėjais, neištvėrė niekas. Ir nors Disgaea biudžetas buvo matuojamas sumomis, kuriomis jūsų kaimynė teta Zosė kiekvieną dieną atsiskaito už pieną parduotuvėje (na, gal ne tik už pieną), šio žaidimo pardavimų pelnas buvo stulbinantis.

Alex

Kaip žinia, daugybė kokybiškų projektų nėra platinami už Japonijos ribų dėl baimės, kad bus nesuprasti ir komerciškai nenaudingi. Būtent todėl daugybės hitų skaičius vargu ar kada nors pasieks JAV (jau nekalbu apie mūsų, europiečių) rinką. Savo laiku ir Disgaea buvo žaidimas, dėl kurio likimo abejota. Tačiau nuo to laiko, kai šis JRPG užkariavo daugybę žanro gerbėjų širdžių, ponai iš Nippon Ichi padarė reikiamas išvadas apie žaidėjų poreikius. Įvertinę situaciją bei rizikuodami, jie nutarė išleisti JAV ir Europoje ir kitus savo projektus.

Prieš pusę metų būtent man atiteko garbė supažindinti jus su naujausiu šios kompanijos projektu Phantom Brave. Ką gi, dabar atėjo laikas pažvelgti giliau į jo ir Disgaea: Hour of Darkness pirmtaką — žaidimą La Pucelle: Tactics (chronologiškai Japonijoje jis pasirodė anksčiausiai). Vadinasi, logiška, kad jis turėtų būti prastesnis už minėtus žaidimus. Ar tikrai taip yra? Skaitykite.

NESKANIOS ISTORIJOS

La Pucelle: Tactics siužeto užuomazga sena kaip pasaulis ir visai neoriginali. Paprica karalystėje vyrauja legendos apie didįjį Šviesos ir Tamsos jėgų mūšį. Sena pranašystė byloja apie tai, kad klastingas Juodasis Princas netolimoje ateityje turėtų įgyti galios ir

paversti pasaulį Tamsos Karalyste (matyt, užtepti viską padažu, rašalu ir kava). Pasipriešinti jam gali tik išrinktoji Šviesos jėgų tarnautoja — Poitreene deivės sesuo... Nustatę tokiu būdu savotišką matriarchatą, kūrėjai toliau perkelia mus į nedidelį miestelį Pot au Feu. Būtent čia prasideda viso veiksmo pirmas aktas. Minėtoje gyvenvietėje yra Jos Šventenybės Poitreene bažnyčia. O pagrindiniai veikėjai — šios įstaigos garbintojai ir garbintojos.

Susipažinkite: Prier — panelė su „sprogstančiu" charakteriu ir didelėmis ambicijomis; jos brolis Culotte — drovus tylenis, žemiau ir tyliau už jį tik žolė; jų serganti amnezija „auklėtoja" Alouette, kuri vienu taikliu kumščio smūgiu į veidą gali pasiųsti į nokautą įspūdingų matmenų monstrą. Ir šie šaunūs kariai, kovotojai už švarą ir baltumą, skalbiklio ir baliklio herojai, privalo ginti visus bedalius ir silpnapročius nuo „nešvarių" jėgų, kitaip tariant, nelabųjų. Šis abstraktus apibrėžimas sieja visokius zombius, vampyrus, kitus nešvarius ir blogai „kvepiančius" visuomenės ramybės piktintojus.

Ką ir sakyti, veikėjų pasirinkimas nėra originalus. Atvirai sakant, šia prasme viskas padaryta standartiškai, pagal būdingą tokio pobūdžio žaidimams šabloną. Negaliu pasakyti, kad Disgaea atveju buvo daug

geriau, tačiau ten tas standartiškumas bent jau nebuvo taip pastebimas. Žaidimo siužetas irgi vargu ar susilauks jūsų audringų plojimų. Aišku, La Pucelle istorija nepasižymi liūdnu idiotizmu, už kurį šiais laikais madinga barti Square Enix žaidimus. Jei esate animė gerbėjas, tuomet tikriausiai greitai suprasite, kuo viskas turėtų pasibaigti. Pagrindinė Nippon Ichi žaidimų (ir ne tik La Pucelle) problema — tam tikras kūrėjų abejingumas siužetui, dėl kurio pastarąjį galima vertinti kaip „fainą“, tačiau jokiu būdu ne „originalų“.

MŪŠIAI IR KITOS VAIKIŠKOS IŠDAIGOS

Skirtingai nuo Disgaea, „taikios“ lokacijos (miestai ir pan.) La Pucelle žaidime demonstruojamos ne izometrinėje projekcijoje. Kamera yra išdėstyta iš šono ir parodo mums neblogai nupaišytus fonus. Veikėjai gali judėti tik horizontalioje plokštumoje. Tokį sprendimą vertinu labai teigiamai, kadangi jis padeda sukurti tikros anime atmosferą. Beje, būtent todėl La Pucelle lenkia Hour of Darkness stilius.

Mūšiai vyksta trimatėse arenose. Ir čia skirtumai su Disgaea minimalūs. Ta pati požingsninė sistema, dalijimasis į judėjimą/ataką, specialius judesius, magiją ir t. t. Yra ir keli svarbūs „bet“. Visų pirma, La Pucelle turi atskirą mūšio ekraną: po to, kai paskirstyti visi ėjimai ir inicijuota komanda „execute“, kamera persijungia į kitą režimą (iš šono) ir su visomis smulkmenomis parodo, kaip jūsų auklėtiniai vykdo įsakymus — smūgiuoja, gydosi ir rėkia nepadorius karo šūkius. Toks sprendimas didina mūšių dinamiškumą, jie ne taip greitai atsibosta. Antra, tiesiogiai mūšio metu pasinaudodami komanda „purify“ (pačių atspariausių dėmių balinimui!), galime pervilioti priešus į savo pusę. Taip žaidimo pabaigoje galite surinkti ištisą žvėryną iš puikiausių padarėlių, kurie jums visaip padės. O tikrai labai trūksta galimybės sukioti kamerą 90 laipsnių kampu kai kuriose arenose. Dėl šio trūkumo (kuris vėliau buvo pašalintas Disgaea ir Phantom Brave žaidimuose) mūšiai kai kuriose lokacijose virsta tikru pasityčiojimu. Nepaisant to, pagal mūšių sudedamosios dinamiškumą ir įdomumą La Pucelle vienareikšmiškai laimi prieš savo „giminaitį“ Disgaea.

SCHEMATIŠKUMAS IR SĄLYGIŠKUMAS

Apie žaidimo grafiką ir garsą vargu ar galima pasakyti daug šiltų žodžių. Sakykim, taip, jie YRA, ir tai jau gerai. O ko jūs norite — Japonijoje žaidimas pasirodė prieš trejus metus! Ir tik dabar pasiekė Europą... Džiugina veikėjų įgarsinimas, tačiau muzikinis takelis atsibosta jau po kelių žaidimo valandų. Veikėjų „sprite'ai“, kaip ir visos lokacijos, negali pasigirti aukšta skiriamąja geba (atlikti 320x240 rezoliucijoje, kai įprasta PS2 žaidimų rezoliucija yra 640x480). Lokacijos atrodo simpatiškai, bet ne daugiau. Kita vertus, taktiniams RPG žaidimams niekada nebuvo keliami aukšti techniniai reikalavimai. Čia pat dar reikia įvertinti faktą, kad kūrėjai ir nesistengė padaryti pasakiškai gražios grafikos. Bet kuriuo atveju, prasta paveiksliuko kokybė neturėtų baidyti žanro gerbėjų, kurie vertina visų pirma „geimplėjų“.

VIETOJ EPILOGO

Kaip įrodė praktika, žmonėms, pakvaišusiems dėl Disgaea, buvo nusispjauti į visus trūkumus ir nepatogumus. Kaip taktinių JRPG žanro atstovas, šis žaidimas su visomis savo užduotimis susitvarkė. Jeigu neįvertintume siužeto, Hour of Darkness, palyginus su savo pirmtaku, turi minimalų naujovių kiekį. Toks panašumas priverčia manyti apie tai, kad kūrėjai nutarė gamybos procese pastatyti konvejerį, kiekvienais metais išleidžiantį praktiškai identiškus RPG. Galbūt jų veiksmus galima pagrįsti tuo, kad Nippon Ichi žaidimai turi sąlyginai mažą auditoriją. Kad ir kaip ten būtų, visi tie, kas savo laiku žavėjosi žaidimu Disgaea: Hour of Darkness, įvertins ir La Pucelle, ir Phantom Brave, ir artėjantį Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome (pasirodys liepos pabaigoje JAV rinkoje, dėl Europos kol kas neaišku). Tik vieno dalyko kūrėjai neįvertino: viskas, kas gera, irgi anksčiau ar vėliau atsibosta. Negalima iki begalybės „štampuoti“ mažai besiskiriančius tęsinius. Anksčiau arba vėliau net patys ištikimiausi gerbėjai ims griežti dantimis dėl atsibodusių koncepcijų. Net pačiose sėkmingiausiose žaidimų franšizėse periodiškai reikėtų kažką keisti.

SIUŽETAS 83
Tipiškas animė serialams būdingas siužetas, kuris būtinai atras savo gerbėjų.

GARSAS 60
Žaidimo garsų biblioteka pasižymi visų pirma savo kuklumu...

MUZIKA 64
Garso takelis liūdnokas ir pakankamai greitai atsibosta.

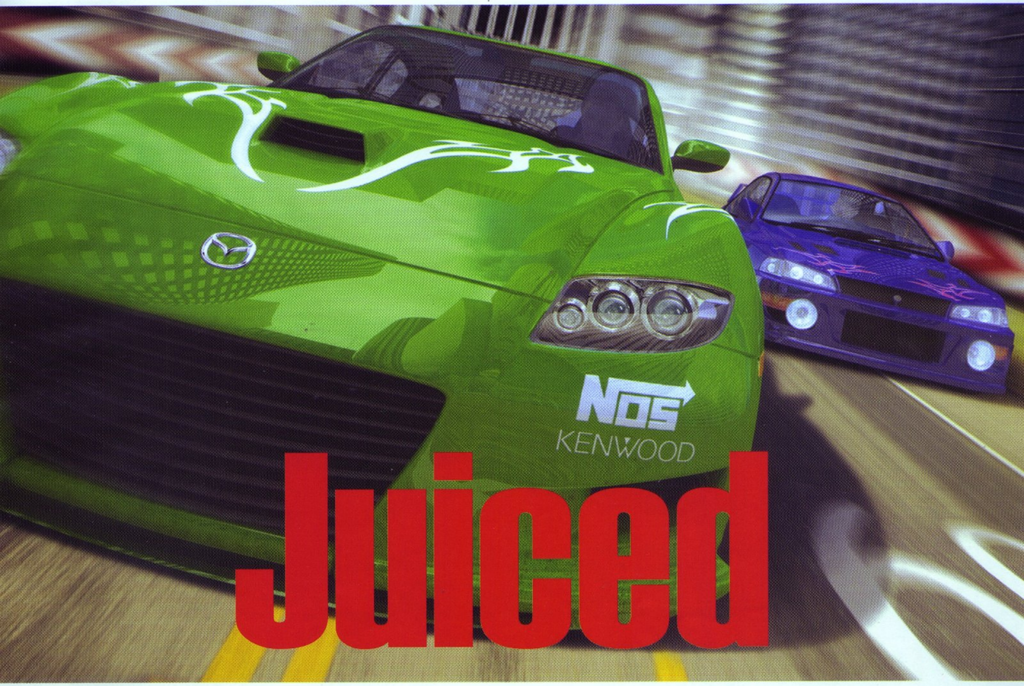
GRAFIKA 65
Žemos rezoliucijos ir nepasižymintį niekuo ypatingu, tačiau ji ir nepretenduoja.

VALDYMAS 93
Patogus ir lengvai perprantamas.

IŠVADA
Žaidimas, „imantis“ savo „geimplėjumi“; jis tikrai ilgam prirakins prie TV ekranų visus tuos, kas laiko save „hardcore“ RPG gerbėjais.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
73



Juiced

LŪŽUSIO PULTELIO ISTORIJA...

Kūrėjas: Juice Games | **Leidėjas:** THQ | **Data:** 2005-06-17 | **Žanras:** lenktynės

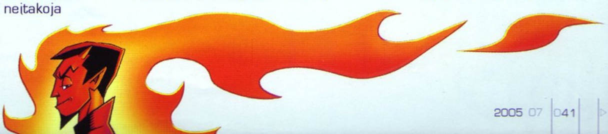
Arkadinių lenktynių lyderio pozicijose jau senokai įsitvirtino visų mylimas Need For Speed: Underground. Tačiau vis dažniau atsiranda naujų kompanijų, kurios bando išstumti karalių iš jo sosto. Kol visi laukia naujojo Need For Speed: Most Wanted, tuščią laiko tarpą nusprendė užimti ambicingi vyrukai iš Juice Games su savo kūriniu Juiced.

mOS

SUPLANUOTA DARBOTVARKĖ

Pasileidus žaidimą parodomas tradicinis žanro filmukas, kaip iš paprasto automobilio padaromas tikras „žvėris“, ir pirmyn į gatves... Nenuostabu, kad pirmosios lenktynės irgi standartinės, lenktyniausite ne savo, o kito žmogaus jau „patiuninta“ Eclipse. Pradinis jūsų kapitalas nebus didelis, kišenėje bus vos keturiasdešimt tūkstantėlių. O ir pirmieji automobiliai (jei juos taip galima pavadinti) nežavės. Galėsime rinktis iš kelių Honda CRX'ų, naujojo „vabalo“ ir drifterių džiaugsmo — Peugeot 206. Teks susikurti ir savo komandą, kuriai atstovausime. Vėliau laukia maloni smulkmenėlė, į kurią nereikėtų kreipti dėmesio, mat ji neįtakoja paties žaidimo proceso, tačiau kažkas originalaus yra. Kadangi mums mobilusis telefonas yra neatsiejama buities dalis, tai Juice Games leidžia rinktis iš šešių (pasirinkimas iš tiesų mažas, tačiau vis tiek maloni smulkmenėlė) mobiliųjų telefonų. Pamatysime Motorolla ir Sony Ericson firmų modelius.

Vos nusipirkę savo „laužą“ skubame į lenktynes. Tiksliau, pamatome mėnesio kalendorių ir visas tą mėnesį vykstančias lenktynes (įtartinai primena NBA Live). Tiesa, tai naujovė gatvių lenktynių žaidimuose ir pakankamai įdomiai įgyvendinta. Tuščiuose kalendoriaus langeliuose galėsime organizuoti savo lenktynes, patys spręsti, kokio tipo jos bus, kas jose



dalyvaus, jų maršrutą, ilgį ir kita. Lenktynės ir automobiliai skirstomi į klases pagal arkliukų kiekį, kuriuos talpina po variklio dangčiu. Pati žemiausia klasė yra aštuntoji — nuo nulio iki dviejų šimtų arklių, o pati aukščiausia yra pirmoji — nuo aštuonių šimtų arklių.

Yra kelių rūšių lenktynės, kuriose mums teks sudalyvauti. Dažniausiai važiuosime Circuit tipo varžybas, manau, visi žino, ką jose reikia daryti. Toliau galėsime sudalyvauti Sprint rungtyje, tačiau nereikėtų to maišyti su NFSU matytu sprintu. Juiced kūrėjai suprato šį terminą kiek kitaip ir sprintu pavadino tikrų tikriausią dragą. Tik čia neturėsime jokių padedančių lempučių, kaip žaisdami NFSU. Visa tai, kas padės spręsti, kada reikia jungti kitą pavarą, bus įprastas tachometras. Trečiasis ir pats linksmiausias lenktynių tipas, skirtas pailsėjimui nuo alinančių sportinių važiavimų yra Show-off. Čia viskas vyks panašiai kaip NFSU drifte, tačiau nereikės vien tik slidinėti aplink kampus. Mus paleis įprastoje trasoje ir duos tam tikrą laiką, per kurį reikės surinkti kuo daugiau taškų. Taškai skiriami už įvairius judesius. Tai gali būt Drift (slydimas posūkyje), High Speed (didelio greičio pasiekimas), 360 (apsisukimas 360 laipsnių kampu), 180, Donut (saulučių paišymas), J turn ir keletas kitų. Deja, nėra jokių paskatų dalyvauti tokio tipo varžybose, mat piniginio prizo negauname, o uždirbti daug pagarbos taškų irgi sunkoka. Priešingai, tokie renginiai tik sukelia nuostolių, mat trinktelėjus automobilį į sieną ne tik prarasime pagarbos taškų, bet ir teks gerokai sumokėti už remontą.

Žaidimas atpažįsta tikrai mažai judesių, tik tuos, kuriuos pamatysime peržiūrėję mokomąjį filmuką. Dalyvavę bet kuriose lenktynėse, už įvairius įvykius jų metu gausime (arba prarasime) pagarbos taškų. Labai lengva pastebėti, kad Juiced pradžioje rašyti perspėjimai apie saugų vairavimą nėra tik „dėl vaizdo". Saugus vairavimas mums tiesiogiai atsilieps

žaidime. Už kiekvieną stuktelėjimą į varžovo automobilį prarasime pagarbos. Pagarba surenkama už įspūdingai įveiktus posūkius, už gražius lenkimus ar apgalvotą NOS'o paleidimą.

SVAJONIŲ MIESTAS

Visos lenktynės vyks viename dideliame Angels City mieste. Jis bus suskirstytas į aštuonis rajonus, ir kiekviena komanda turės savą rajoną, kuriame vyks tos komandos organizuojamos lenktynės. San Ricardo priklausys pačiai silpniausiai žaidime komandai — Urban Maulerz, kurios lyderis yra T. K. Antrasis rajonas bus Campbell Hills, priklausantis A. W. B. komandai. Komercinę miesto dalį valdys simpatiška blondinė Sue ir jos komanda Vixens. Angel North Central priklausys The Wild Cats. Angel West Side savininkas bus Džemas iš Omega Tau. Paplūdimį valdys Public Chaos. Rytinė sala bus The Lordz teritorija, o vakarinis Andersonas su sunkiausiomis žaidime trasomis atiteks stipriausiai komandai Legion. Pagrindiniame meniu yra speciali opcija, leidžianti peržiūrėti, kiek jūs esate gerbiamas tam tikro žmogaus. Surinkus šimtą taškų, jūs galėsite žiūrėti tos komandos organizuojamas lenktynes (apie stebėjimą pakalbėsime kiek vėliau), surinkus tris šimtus, jau galėsite dalyvauti tose varžybose, pasiekus šešis šimtus, gausite teisę iškviesti oponentą į „pink slip" varžybas. Jose prizas yra ne pinigai, o automobilis. Jei pralaimėsite, teks atsisveikinti su savo draugu, jei laimėsite, pasiimsite kitą. Ir pagarbos viršūnė — tūkstantis taškų. Tuomet jūs galėsite organizuoti varžybas tos komandos teritorijoje.

TRANSPORTAS

Turbūt niekas neabejoja, kad svarbiausia žaidime yra automobiliai. Jų mes turėsime iš tiesų daug. Pasirinkti galėsime iš penkiasdešimt dviejų automobilių. Į sąrašą įtraukti tiek paprasti miesto automobiliukai (Golf, Focus, CRX, Civic Type-R, Eclipse, 206), tiek salonų pažibos: Nissan 350z, Nissan Skyline GT-R, Dodge Viper, Chevrolet Corvette Z06. Kūrėjai nusprendė į žaidimą įtraukti ir klasikinius automobilius. Juiced mus „praveš" šešiasdešimt septintųjų laidos Ford Mustang'u, senovinę Corvette, Dodge

Charger ir panašiais praėjusio amžiaus technikos stebuklais. Dėl šio Juice Games poelgio ilgokai krimtausi, mat išoriniai Viper ar klasikinės Corvettės gražinimai tik sugadintų automobilio išvaizdą. Manau, kad šį kartą mano nuomonė sutapo su kūrybinės grupės nuomone, ir daugiausia, kiek galėsite prikišti nagus prie senųjų „monstrų“, bus pakeistas variklio dangtis su agresyvia oro siurbimo anga. Visos transporto priemonės bus pažeidžiamos, taigi po lenktynių garaže teks išleisti nemažą sumelę jų sutvarkymui. Net jei ir nesudaužėte automobilio, jo priežiūrai teks pakloti šiek tiek pinigėlių.

TUNING&STYLING

Jei kas pamiršote, tai priminsiu, kuo skiriasi šios dvi sąvokos. Nors liaudis jas abi jungia į vieną žodį „tiuningas“, tačiau skirti reikėtų. Tiuningas yra variklio, važiuoklės ir kitų vidaus agregatų gerinimas siekiant atskleisti maksimalią automobilio trauką ir galingumą. Turbinos, NOS sistemos, tiesioginio išmetimo sistemos, „čipai“ ir taip toliau. Stailingas yra automobilio eksterjero/interjero keitimas, gražinimas. Žeminti bamperiai, spoileriai, ratlankiai, neonai po slenksčiu ir panašios detalės. Taigi visi tiuningo „upgreidai“ yra suskirstyti į keturias kategorijas: pirmas, antras, trečias lygis ir prototipas. Norint atrakinti aukštesnio lygio detalę, reikia kuo dažniau važinėti tuo automobiliu. Prototipinės dalys gaunamos laimėjus remiamas varžybas. Tokios varžybos dažniausiai būna ilgos ir sunkios.

Pats tiuningavimas nesuteikia jokio įdomumo ir jame nereikia nieko išmanyti apie automobilio veikimą. Kaip ir visuose panašiuose žaidimuose, mes tiesiog perkame jau paruoštus paketus. Viskas. Daugiausia, ką galėsime reguliuoti, yra pakabos aukštis (nuo 0 mm iki 60 mm), pavarų ilgumo intervalas ir „čipo“ galios didinimas. Styling'as standartinis. Galėsime mėgautis bodykit'ais (kiekvienam automobiliui sukurti atskirai), spoileriais, garsiausių firmų pagamintais ratlankiais. Įtrauktos tos pačios gigantės OZ-Racing, BBS, MOMO ir kitos. Deja, pasigedau mirksinčių neonų, ir paprastų spalvų bus labai mažai. Uždėjus kokio nors gamintojo dalį, jo lipdukas automatiškai atsiras ant automobilio korpuso. Lipdukų spalvą galima pakeisti arba juos iš viso nuimti. Vinilų pasirinkimas nėra didelis, o jie patys nėra kuo nors ypatingi ar gražūs. Nieko panašaus į NFSU matytus unikalius vinilus, tiesiog paprasti brūkšneliai, bangelės. Tiesa, yra keletas žmogeliukų piešinių, bet jie neverti dėmesio.

NUO KELEIVIO SĖDYNĖS

Susikūrus savo komandą ir sėkmingai išsikovojant vis daugiau pagarbos, su mumis gali susisiekti žmogus, norintis patekti į komandą. Savo komandoje be savęs galėsime turėti dar keturis žmones, kurie leis dalyvauti komandinėse varžybose. Čia dingsta būtinybė dalyvauti kiekvienose varžybose, mat į solo lenktynes galima vietoj savęs leisti kitą komandos narį. Tuomet mes stebėsime jo važiavimą. Nieko panašaus į GT4 matytą B-Spec čia nerasime, galėsime tik žiūrėti, kaip beviltiškai pralaimi mūsų komanda, o visi prarasti pagarbos taškai bus atimami iš mūsų

sąskaitos. Vairuotojui nurodysime, ar jo užimama vieta yra aukštai, vidutiniškai, žemai. Nuo to priklausys, kiek jis bus susikoncentravęs į važiavimą.

Žaidimo grafika atitinka visus šių dienų standartus. Automobilių modeliai labai gražūs, puikiai atrodo. Įbrėžimai ar įlinkimai ant korpuso taip pat padaryti nuostabiai. Trasų šonuose žiūrovai labiau panašūs į stendus ar manekenus nei į gyvus žmones. Aplinkos sunaikina visą gatvių lenktynių įspūdį: važinėsime aptvertose trasose, jokio pašalinio judėjimo, jokių trukdžių. Lenktyniausime ir dieną, ir naktį, oro sąlygos važiavimo metu nesikeis. Kokios buvo pradžioje, tokios išliks ir visas lenktynes.

LŪŽĘS PULTELIS

Didžiausia žaidimo bėda yra ta, kad reikia siekti pergalės iš pirmo karto. Jei pralaimėsite, kartoti nebebus galima. DI važiuoja labai nenuspėjamai. Vienu atveju jie trenkiasi į galinį mūsų „civiko“ sparną, priversdami apsisukti kelis kartus, trenktis į sienelę ir susitaikyti su pralaimėjimu, kitą kartą mums sustojus viduryje kelio, jie draugiškai sustos, įjungs garsinį signalą ir palauks, kol mes atsipeikėję po tokio šoko nuvažiuosime toliau. Nežinau kaip jūs, bet aš ne taip įsivaizdavau gatvių lenktynes.

Žaidimo sudėtingumo kreivė kinta priklausomai nuo vairuojamo automobilio galios. Priešininkų sugebėjimas vairuoti atsiskleidžia nuo pirmųjų rungtynių, o jums visą valdymo meistriškumą reikėtų pasitaupyti pirmajai auto klasei. Suvaldyti 842 arklius turintį „vaiperį“ nėra lengva. Tiksliau, neįmanoma... Paskutiniai penki tūkstančiai kišenėje, paskutinė proga sužaisti šitą žaidimą... Duotas startas, kaip visada, iš vietos įsibėgėju greičiausiai, pirmas posūkis įveiktas labai sunkiai, tačiau vis dėlto įveiktas... Antrasis posūkis... Jaučiu stiprų smūgį iš galo, automobilis apsisuka ir trenkiasi į sienelę. Steering Damaged. Tęsti lenktynių nebėra jokios prasmės. Staiga pultelis iškrenta iš rankų ir po netyčinio spyrio koja skrenda į sieną. Viskas. Pabaiga.

ĮDOMUMAS 60
Nėra jokio tikslo žaisti žaidimą.

GARSAS 90
Automobilių skleidžiami garsai tiesiog stulbina :).

MUZIKA 80
Dainos dažnai kartojasi, tačiau gerai atspindi gatvių lenktynių nuotaiką, ko nedaro aplinkos.

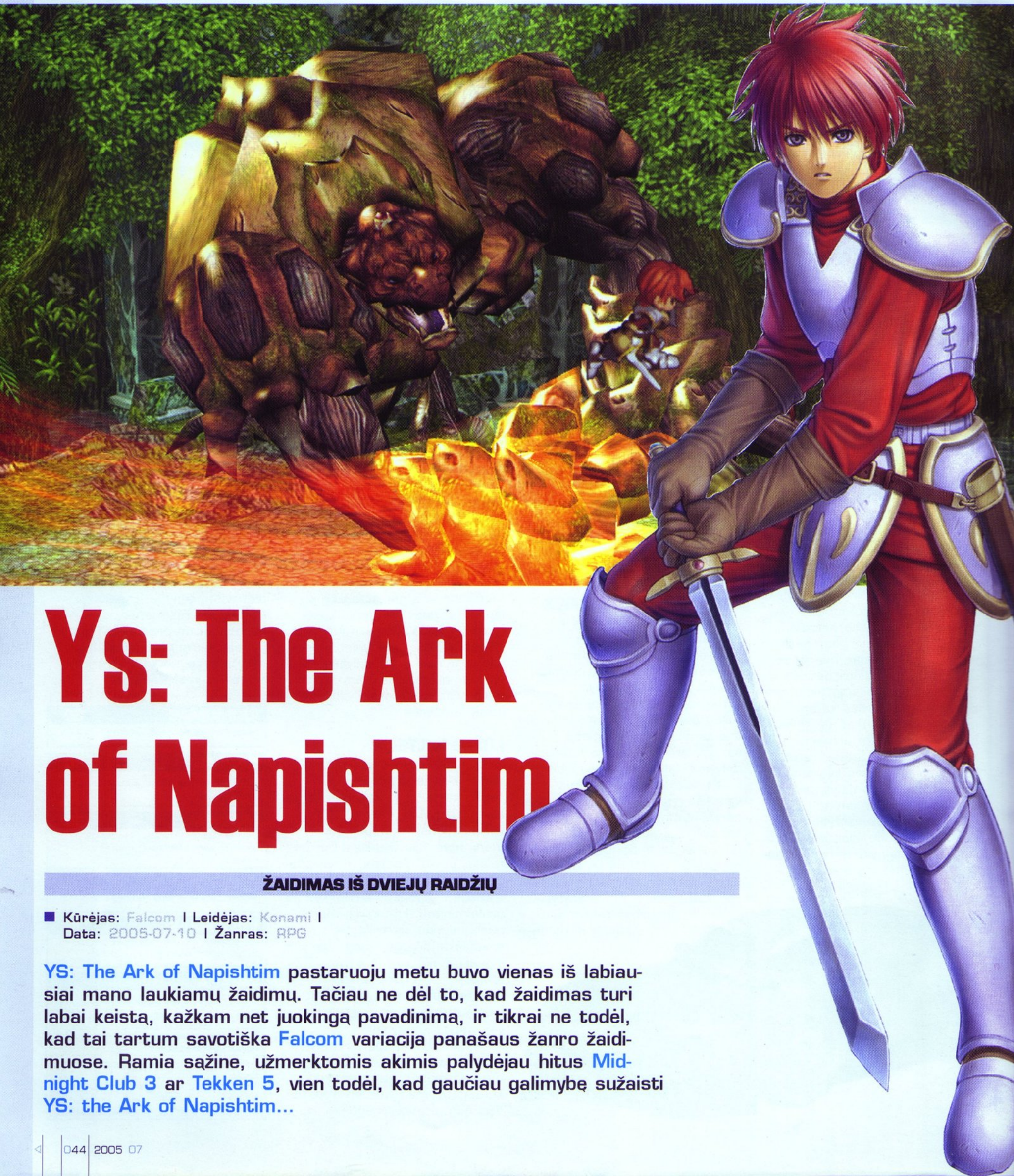
GRAFIKA 83
Viskas atrodo gražiai, išskyrus sirgalius.

VALDYMAS 70
Kol automobilis neviršija 500 arklių galios, viskas būna gerai, o paskui...

IŠVADA
Siūlyčiau pabandyti visiems, kurie jau žaidė kitus šio žanro grandus.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 80



Ys: The Ark of Napishtim

ŽAIDIMAS IŠ DVIEJŲ RAIDŽIŲ

Kūrėjas: Falcom | Leidėjas: Konami |
Data: 2005-07-10 | Žanras: RPG

YS: The Ark of Napishtim pastaruoju metu buvo vienas iš labiausiai mano laukiamų žaidimų. Tačiau ne dėl to, kad žaidimas turi labai keistą, kažkam net juokingą pavadinimą, ir tikrai ne todėl, kad tai tartum savotiška Falcom variacija panašaus žanro žaidimuose. Ramia sąžine, užmerktomis akimis palydėjau hitus Midnight Club 3 ar Tekken 5, vien todėl, kad gaučiau galimybę sužaisti YS: the Ark of Napishtim...

Dante

Nors daugeliui galbūt ir negirdėtas, žaidimas YS, sulaukęs jau šeštosios dalies užsienyje, neretai būdavo tapatinamas su legenda Zelda. Tai tartum savotiška Zeldos atmaina PS2 konsolėje, tačiau The Ark of Napishtim toli gražu nėra toks geras, kad galėtų būti lyginamas su Zelda. Vis dėlto daugelis šį žaidimą pripažino ir įvertino. Įvertinau ir aš, tik ne pačiu geriausiu balu...

PO ŽVAIGŽDĖTU DANGUMI

O prasidėjo viskas labai žemiškoje vietoje — bare. Adolas Kristinas, kitaip žinomas kaip Raudonasis Adolas (pravardžiuojamas taip dėl ryškiai raudonų plaukų) ir jo ištikimas bendražygis Dogis sėdėjo prie staliuko ir kuo ramiausiai užkandžiaudami stebėjo už lango ošiančią jūrą. Tačiau staiga prisistatė garsus piratas Ladokas ir jo bendrakeleivė Terra. Ladokas pasiūlė Adolui prisijungti prie jo ir drauge atrasti pasaulio kraštą. Be galo mėgstantis nuotykius Adolas gal ir nebūtų atsisakęs, tačiau šiuo atveju vaikinas buvo tiesiog priverstas sutikti, mat smuklėje jį jau buvo pastebėję keletas sargybinių... Įvadinio video intarpo metu aiškiai matyti, kad Adolas su laivais plaukioti pratęs, tačiau Ladoko įgulą netikėtai užpuolė piratai. Taip prasidėjęs mūšis nulėmė Adolo pasiaukojimą dėl Terros, jis pats pasitiko šaltas ir atšiaurias jūros bangas. Tačiau fortūna neapleidžia raudonplaukio vaikino, papuolęs į didžiojo Vortexo sūkurį, jis pasiekia didelės salos Canaan krantus.

O čia jį pasitinka vietinės seserys Olha ir Isha. Keista, tačiau būdamos labai panašios į žmones, jos turi po uodegą ir ilgas, primenančias elfų, ausis. Greitai seserų dėka Adolas patenka į Rehdan kaimą, kur kitataučiai sutinkami ne itin svetingai. Tačiau Adolas, mikliai atgavęs jėgas ir atsipeikėjęs, atskleidžia kaimo seniūnui Ordui savo gerą širdį ir tikslus. Taip raudonplaukis didvyris įgauna viso kaimo pasitikėjimą ir visokeriopą pagalbą. Netrukus paaiškėja, kad Canaan sala sudaryta ne tik iš Rahdan kaimo, bet ir Rimordžo uosto, kurį sukūrė visi kiti, atsidanginę į šią salą prieš Adolą. Čia vaikinas greitai ima tvarkyti kylančias problemas ir tampa savitu balansu tarp šių dviejų pusių. Netrukus jis išrenkamas pačios deivės Almos, kad apgintų senąjį Rehdan kaimą ir jos gyventojus nuo juodąjį kardą nešiojančio Ernsto ir jo mikliųjų padėjėjų fėjų. Su kiekviena iš jų turėsite „malonumo" susidurti ir „maloniai" pabendrauti... Čia įsivelia ir mįslingas personažas Geisas, tiesiogiai susijęs su kiekviena šios salos paslaptimi. Taip pat sutiksite keletą personažų, kurie tikrai pagyvins žaidimą ir papasakos įdomių prisiminimų, dar negirdėtų detalių iš praėjusių serijos dalių.

MECHANIKA

Žaidime nebus nieko neįprasto — tiesiog „daužot" įvairiausius priešus ir keliate savo lygį, kuris, tiesą sakant, nebus labai svarbus. Svarbiausia čia — tinkami šarvai, skydas ir kardas, kurių iš viso bus trys (apie juos šiek tiek vėliau). Iš viso žaidime bus 6 šarvai ir tiek pat skydų. Vienus galėsite rasti įvairiausiose slaptavietėse, kitus reikės pirkti. Pinigų tikrai neturėtų trūkti. Jei nesibaidysite kovų, lengvai susirinksite penkiaženkles sumas, jas tinkamai panaudosit. Pasirinkimas įvairiausiose krautuvėse labai gerai suderintas, todėl nusipirkti ko nors nereikalingo ar nekokybiško praktiškai neįmanoma. Be šarvų ir skydų meniu skiltyje galėsite pasižiūrėti ir savo įvairius talismanus ar šarmus. Iš pradžių galėsite nešiotis tik vieną, bet vėliau atrakinsite daugiau tuščių vietų, ir visos problemos išsispręs. Kad visi šie talismanai labai vertingi, nepasakyčiau, bet kai kurie visai pravartūs — pavyzdžiui, apsaugo nuo nuodų, svaigulio,

suteikią daugiau „strenght" taškų. Žinoma, čia bus daugybė kitų nišų, skirtų įvairiems daiktams, arba šiaip visokioms žolelėms, medui ir kitoms gydomosioms priemonėms.

VIENINTELIS IR NEPAKARTOJAMAS

Kaip jau minėjau, vienintelis Adolo ginklas — trys kardai. Pirmasis, gautas už tikrą žygdarbį iš seniūno Ordo, yra Livartas. Jam paklūsta vandens stichija ir atakos, susietos su vandeniu. Antrasis, beje, ir mano mėgiamiausias — Blirante. Tai ugnies stichijos kardas, tačiau būtent jo atakos labai patogios ir neretai praverčia kovose su bosais. Trečiasis būtų Ericcilas, kuriam paklūsta elektra. Idėja gal ir nebloga, tačiau Ericcilas nepatogus ir atakas jo reikia mokėti pritaikyti tam tikrai situacijai. Kiekvieną iš šių kardų privalėsite tobulinti pas emelas kristalų specialistę. Už tam tikrą jų kiekį, ji geriausiu atveju patobulins jūsų norimą ginklą iki 11 lygio. Tad be aukso, turėsite nemažiau atidžiai ieškoti emelas kristalų, o jų gausite žudydami priešus. Be abejo, kuo silpnesnis priešas, tuo mažesnė tikimybė gauti kristalų, tačiau po įnirtingos kovos su bosais jų gausite tikrai nemažai. Taip pat pakils ir jūsų veikėjo lygis, kurio matuoklis bus tiksliai virš gyvybių indikatoriaus. Todėl XP žaidimo metu rinksitės vien tam, kad pakeltumėte HP taškų skaičių ir padidintumėte jėgą. Kad jis kiltų greičiau ir gynyba nebūtų prasta, nuolatos turėsite tobulinti ginklus ir ieškotis naujų šarvų bei skydų.

KOVOS PRINCIPAI

Visa Canaan sala yra tartum suskirstyta į atskiras teritorijas. Vienose Adolas lakstys išsitraukęs skydą ir kardą, kitose jis bus beginklis. Tačiau kai Adolas išsitrauks kardą, būkite pasiruošę — netrukus jus apsups įvairiausi priešai. Tai gali būti ir vikrios bitės, ir šlykštūs vabalai, net nuodais spjaudantys augalai... Jeigu eisite neteisinga linkme, žalos priešams nepridarysite, tai reikš, kad jūs dar nepakankamo lygio. O jei eidami skinsite užpuolėjus tiesiog vienu smūgiu, tuomet viskas gerai.

Kaip jau rašiau, priešai nebus labai sudėtingi, tačiau lygių bosai būtinai ištaisys šią klaidą. Nors susitikimas su jais bus retas, kai kurie iš jų tikrai nustebins, vien aukšto herojaus lygio tikrai neužteks. Čia turėsite būti gerai įvaldę pačią žaidimo mechaniką, tik taip įveiksite kai kuriuos sunkesnius lygių bosus. Keista, bet būtent lygių bosai žaidime bus nepaprastai gerai animuoti ir net skurdžių aplinkų fone jie atrodys pasakiškai, ypač tie, kurie savo dydžiu bent dvidešimt kartų pranoksta Adolą. Blogai, kad stipresniems bosams ėmus šokinėti, kamera paskui juos neseks — juos sekti turėsite patys, o jie jūsų tikrai nelauks, todėl kartais žūsite akimirksniu.

Esminė žaidimo klaida, bent jau man taip atrodo, yra požemiai (dungeons). Juos pereiti privalėsite, nes už jų bus kovos su bosais, kurios privalomos... Norėdami juos pereiti, turėsite būti nepaprastai gerai pasiruošę, nes čia priešų bus daug ir stiprių, o jūs — vienas. Ir taip sudėtingumo lygis gerokai šoktels į viršų, o jums teks ieškotis vietų, kur galima bent kartą pasikelti savo lygį. Čia pagelbės šen bei ten išmėtyti neprivalomi bosai ir deivė Alma. Suradę jos plunksną, ne tik galėsite kada panorėję palikti požemius, bet ir atremti penkis Almos išbandymus. Visų iš karto negalima, kiekvieną atrakinsite žaisdami, sėkmingai užbaigę kiekvieną iš jų, galėsite pasirinkti papildomų EXP taškų, aukso ar emelas kristalų. Žinoma, galėsite ir nieko neimti, tačiau nemanau, kad tai protingas sprendimas — bet kokiu atveju jums kažko reikės.

KAIP PASAKA

Pats žaidimas atrodo iš tiesų labai gražiai ir jaukiai, tik vietomis, ypač požemiuose, jus sups blankios ir neišvaizdžiai suderintos spalvos ar tiesiog juoduma... Kartais ir plikos uolos atrodys kiek per šaltai, o kartais jas kontrastingai paįvairins koks gražus krioklys. Dialogų metu ekrane pasirodys gražiai piešti personažai, tai tikrai paįvairins dialogų skaitymą. Tuo tarpu aplink gros rami, retsykiais paslaptinga ir net negirdėta muzika, kuri tikrai puikiai dera prie Adolo žygio. Taip, muzikos ir aplinkų dėka sukuriamas jaukus ir stebuklingas pasaulis, kuriame būti neatsibosta tikrai ilgai...

BAIGIANT

Pasirodė jau net šeštoji Ys serijos dalis su naujais nuotykiais, veikėjais ir naujomis intrigomis. Žaidimas „sukaltas" neblogai, bet vietomis gali labai įkyrėti. Sunkios kovos su bosais kai kam gali pasirodyti nepriimtinos, o tiems, kam tokie žaidimai iš viso ne prie širdies, patarčiau paieškoti ko nors įdomesnio.

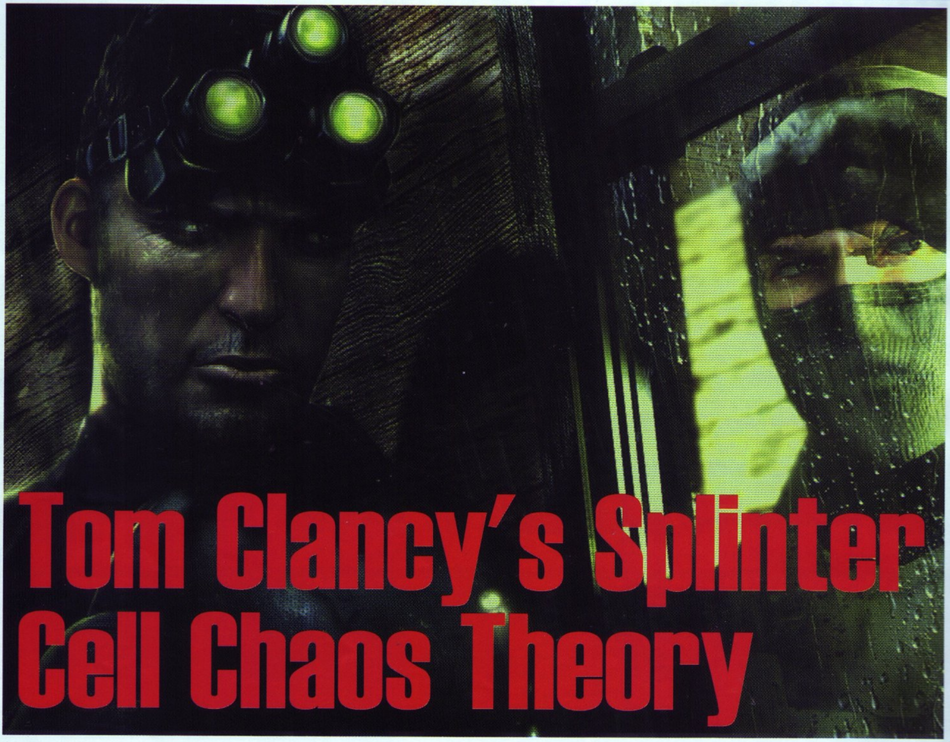
SIUŽETAS	**85**
Kaip RPG žaidimui kiek paprastas, tačiau savotiškas.	
GARSAS	**78**
Dialogai kaip dialogai.	
MUZIKA	**87**
Sukuria jaukią ir šiltą atmosferą.	
GRAFIKA	**80**
Vietomis sukurta gražiai, vietomis — pernelyg padrikai.	
VALDYMAS	**76**
Kartais kyla šiokių tokių nepatogumų.	

IŠVADA

Na, panašaus stiliaus žaidimų pastaruoju metu nėra daug, todėl YS šio žanro gerbėjams yra tiesiog nepamainomas pirkinys, nors kitiems žaidimas gali ir nepatikti.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 82



Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

IŠJUNKITE ŠVIESAS, SEMAS GRĮŽTA

Kūrėjas: Ubisoft | **Leidėjas:** Ubisoft | **Data:** 2005-04-01 | **Žanras:** stealth veiksmo

Populiarioji Splinter Cell serija grįžta jau trečiąjį kartą su dar įspūdingesniais nuotykiais bei staigmenos. Kartu su ja trečiajai misijai grįžta ir Semas, kad dar vieną kartą išgelbėtų pasaulį nuo karo, teroro bei bandančio įsivyrauti chaoso. Ir jis vienas tai sugeba padaryti taip gerai...

ID

Žaidimo Solo režimas ir vėl išlieka svarbiausias ir labiausiai vertas dėmesio. Netolimoje ateityje prasidėjus informacijos karui ir aštriems santykiams tarp Jungtinių Amerikos Valstijų, Šiaurės Korėjos bei Japonijos, žvalgyba vėl siunčia Semą išsiaiškinti visas paslaptis ir prireikus nuslopinti galimus pavojus.

Kaip ir ankstesnėse dalyse, žaidimo siužeto vingiai niekada nėra aiškūs ir situacija dažnai keičiasi visai kita linkme, todėl tenka būti pasiruošusiems staigmenoms.

Žaidimo misijos nuo šiol pasidarė išsamesnės ir labiau atviros nei ankstesnėse dalyse. Nuo šiol turime nebe vieną kelią pasiekti pagrindinį tikslą, galime rinktis bei improvizuoti siekdami savo tikslo. Kam eiti tiesiai pro duris į kambarį, pilną apsauginių, jei galime pralįsti pro ventiliacijos angą ir atsidurti kambario gale, priešų užnugaryje. Žaidimas išties leidžia rinktis ir neapsiriboja siauru tikslo siekimu. Netgi atidarant duris turime ne vieną būdą tai padaryti. Galime jas išlaužti su peiliu, tai sukels triukšmą, arba pasinaudoti Hacking įrankiais bei „nulaužti" duris saugančią kompiuterinę apsaugos sistemą. Bet visada yra ir legalus būdas, pavyzdžiui, surasti durų apsaugos sistemos kodą ir atidaryti jas be jokių sunkumų, tačiau tada tektų ilgiau klaidžioti aplinkiniais keliais norint jį rasti.

Nuo šiol netgi sukėlus per daug aliarmų misija nebus nutraukiama, kaip tai būdavo anksčiau, tačiau tuomet siekti pagrindinio tikslo bus sunkiau, ir

misijos sėkmė bei surinkta informacija nebus tokia didelė, kokia būtų be aliarmų ir kitų nesklandumų. Informacijos nepriteklius gali keisti kitos misijos keliamus tikslus ir jie gali būti sunkesni. Naujoji serijos dalis siūlo net galimybę rinktis arsenalą prieš kiekvieną misiją. Duodama galimybė rinktis iš „tylaus", „triukšmingo" bei abiejų kombinacijos. Tačiau pasirinkimas didelės įtakos neturi. Taipogi prieš kiekvieną misiją aptariama aplinka, pagrindiniai tikslai ir visa dabartinė situacija, tik klausytis šių monologų išties nuobodu, kadangi visą padėtį galime pamatyti ir išgirsti žaidimo metu. Misijos spalvingos trečiojoje serijos dalyje. Aplankysime įvairias įspūdingas vietas: švyturį, Japonijos arbatos namelį, laivą.

Būtų nuodėmė neaptarti ir serijos pažibos — Semo Fišerio. Semas vėl senstelėjęs, tačiau toks pat mirtinai pavojingas, kaip ir visada. Nuo šiol mūsų didvyrio arsenale atsirado peilis, šiek tiek paįvairinantis žaidimą. Kovoje su priešais peilis tėra kosmetinė priemonė. Pagriebęs priešą iš nugaros, Semas prispaudžia peilį prie jo kaklo ir kiekvieną kartą bandant išpešti informacijos spaudžia jį su peiliu, tačiau tiesiogiai naudoti peilį žudant priešus negalima. Kartu su peiliu atsirado ir nemažai naujų judesių. Nuo šiol galime nukirpti laidus, tiekiančius elektrą tam tikrose teritorijose, prapjauti ploną medžiagą ir tokiu būdu patekti į patalpą ar net išlaužti durų spyną, bet tai sukelia nemažai triukšmo, gali sukelti aliarmą. Nuo šiol žaidimą smarkiai palengvina pastiprėjusios Semo artimosios atakos. Užtenka vieno artimo smūgio priešininkui, kad šis prarastų sąmonę. Kartais tai viena populiariausių atakų, kadangi priešai dažnai negreitai susivokia, kad mes artėjame prie jų. Kol jie išsitraukia ginklą ir nusitaiko į mus, jau būna eliminuoti artimu smūgiu.

Vieno žaidėjo režimas trumpokas ir jį galima sužaisti per 8 valandas, tačiau žaidimas mums siūlo dar vieną naujovę — Co-op režimą, kuriame misijas galite atlikti kartu su savo draugu split—screen režimu. Žaidžiant kartu tenka bendradarbiauti, padėti vienas kitam. Pagelbėti galima įvairiai, pavyzdžiui, padedant kitam perlipti per aukštą sieną. Tačiau šis režimas turi tik keturias misijas, įskaitant ir treniruotės misiją, ir yra išties trumpas. Taipogi jį kamuoja nestabili kadrų seka.

Ko gero, viena iš pagrindinių žaidimo detalių yra grafika. Bet ji ne visur taip spindi. Geriau atrodo Xbox ir PC versijos grafinis detalumas, be galo sklandūs šešėliai bei detali aplinka, tačiau PS2 ir GameCube versijos stipriai atsilieka. Šių konsolių versijos yra prasčiau detalizuotos, šešėliai blankūs, aplinkos atrodo slogiai ir tamsiai. Žaidimo garsai — kaip visada, Stealth stiliaus. Galima girdėti kiekvienos užmintos šukės garsą ar netoliese einančio priešo žingsnius. Kartais netgi pagal skleidžiamus garsus galima orientuotis aplinkoje ir numanyti, ar iš toli ir iš kur sklinda garsas. Žaidime muzikos mažoka. Išgirsite keletą garso takelių, kai bus paskelbtas aliarmas ar įvyks kokia siužeto atomazga, nepaprasta padėtis. Jų maža, bet galbūt per daug ir nereikia, nes žaidime vyrauja tyla ir slaptas veiksmas, reikalaujantis kuo mažiau triukšmo.

Taigi trečioji Splinter Cell serijos dalis „iškepta" neblogai, tačiau naujovių trūkumas jaučiamas ir netgi po šios serijos norisi dar kažko žymiai daugiau, nei siūlo Chaos Theory. Belieka laukti ketvirtosios dalies ir tikėtis revoliucinių pokyčių serijoje, kadangi jų kitoje dalyje išties reikia.

Gero šnipinėjimo...

SIUŽETAS 92
Chaosas bei pasaulio likimas, valdomas Semo.

GARSAS 95
Ypatingai realūs garsai bei jų pojūtis erdvėje.

MUZIKA 80
Keletas garso takelių, bet jų užtektinai šnipų žaidimui.

GRAFIKA 70
Perkeliant į PS2 iš Xbox ir PC smarkiai suprastėjusi, bet žaisti galima...

VALDYMAS 85
Naujokams gali pasirodyti keblus, bet patyrę serijos žaidėjai pripras akimirksniu.

IŠVADA
Dar viena galimybė išgelbėti pasaulį, nors ir be didesnių naujovių.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 82

Star Wars: Rebel Assault II

TRUMPAS NUKLYDIMAS | VISATOS PAKRAŠTĮ

Kūrėjas: Factor 5 | Leidėjas: LucasArts | Data: 1996-11-30 | Žanras: veiksmo

A long time ago in a galaxy far, far away... Štai taip Star Wars sagos dalyse LucasArts pateikia savo vizitinę kortelę. Niekada nebuvau didžiulis Star Wars gerbėjas, nes buvo tiek prigaminta Star Wars ir filmų, ir žaidimų, kad juose pasiklysti lengviau nei miške naktį, bet, kai pasirodė nauja filmo dalis, pamaniau: kodėl nepažaidus žaidimo ir neprisiminus senų laikų. Tada ir pagalvojau, gal reikėtų sužaisti vieną iš pirmųjų dalių PSone, kad suprasčiau įvykių eiliškumą Star Wars epopėjoje. Ir manau, nesuklydau pradėdamas nuo šios dalies, nes ji siūlo visiškai naują ir originalų skyrių Star Wars sagos istorijoje. Taigi pasiruošiau pajusti pačią nuožmiausią kovą šioje ar bet kurioje kitoje galaktikoje.

Jau nuo pat pradžių, nuo intro, maloniai nustebino grafika, mat tokio, pakankamai seno žaidimo, ji buvo tikrai puiki — sakyta: grafikos technologijų prasiveržimas. Ji pasižymėjo interaktyvumu: rodant intro, kuriame nebuvo daug veiksmo, buvo tik titrai ir važiuojantis mini droidas per patalpas, bet staiga grafika pasikeitė į filmą kaip kokiam C&C: Red Alert. Pradėjo kalbėtis du žmonės (matėsi tik jų batai), ir nuo šios akimirkos prasideda Rebel Assault 2 istorija. Pasirodo, veiksmas vyksta iš karto po to, kai buvo sunaikinta „Mirties žvaigždė" , bet Darth Veider'is nenuleidžia rankų ir jau turi naują ginklą, kad sunaikintų sukilėlių armiją. Taigi į sceną jūs įžengiate po to, kai jūsų bendražygiai sukilėliai buvo netikėtai užpulti ir sunaikinti priešo naikintuvų patruliuojant kažkokį kosmoso platybės kampelį. Tada jus pasiunčia išsiaiškinti, kas nutiko. Ir nors gaila, nuo šios vietos siužetas labai nesikeis, nes atlikęs užduotį iš karto skrisite kitur, o po to — vėl kitur, ir taip 15 misijų iš eilės.

Dažniausiai jūs būsite erdvėlaivio piloto sėdynėje ir turėsite ištaškyti kuo daugiau imperijos armijos erdvėlaivių arba tiesiog praskristi pro kanjonus, asteroidų laukus ir kitą daugybę kliūčių. Kitais atvejais valdysite žmogų ir šaudysite blasteriais į StormTrooper'ius iš pirmo arba trečio asmens vaizdo. Deja, ginklų gausos nėra, o žaidėjo valdyti negalėsite, nes jums tiktai reikės pasislėpti už kampo nuspaudus mygtuką arba atsidengti ir tada, nusitaikius taikinuku į priešą, nušauti jį. Nors ginklų mažai, bet užtat erdvėlaiviai keisis vos ne kiekvieną misiją. Jums bus galimybė paskraidyt su įvairiais erdvėlaiviais: B-Wing, X-Wing, Y-Wing, Tie Fighter, Corellian Freighter ir eksperimentiniu Imperijos erdvėlaiviu, taip pat ir „speeder bike'u". Kad ir kuo skristumėte, tik nuo jūsų priklauso Sukilėlių armijos išlikimas.

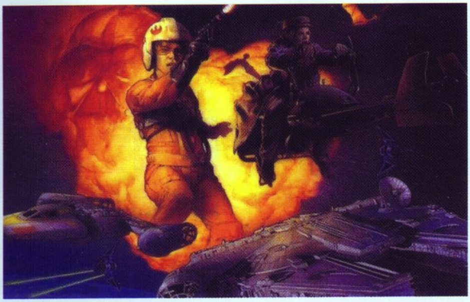
Žaidimo valdymas vienas iš tų dalykų, kuris mane erzino beveik visą laiką. Valdant žaidėją problemų beveik nebuvo, nes iš tiesų viskas paprasta ir lengva, bet kai valdai erdvėlaivį, tai jau tikrai prastai. Misijose, kai skrendi per asteroidų lauką, į tave skrenda minos arba šaudo patrankos, pritaisytos prie asteroidų, reikia sugebėti su taikinuku nusitaikyti į tas patrankas arba minas ir iššaudyti jas, bet tuo pačiu reikia ir valdyti erdvėlaivį, nes į kurią pusę pasuki taikinuką, į tą pusę ir skrenda erdvėlaivis. Tai ką daryti, jei vienoje pusėje mina, o sukti reikia į kitą, kad neįsirėžtum į asteroidą? Va taip ir bandai nuspręsti, kas mažiau žalos padarys. Bet tai dar ne viskas! Yra misijų, kur reikia skraidyti viduje kosminių stočių, kanjonuose arba dar kur nors. O čia tai tikrai sunkus valdymas, nes atrodo, kad erdvėlaivį veikia keturios gravitacijos jėgos iš visų pusių. Bandai pasukti į kairę, o tave traukia į dešinę, o dar vaizdas sukinėjasi visaip. Taigi nepripratus prie tokio valdymo ilgai teks žaisti dar kartą monotoniškus kambarius.

Viena iš gerųjų šio žaidimo dalių yra įgarsinimas ir garso efektai. Kiekviename video intarpe personažai įgarsinti puikiai ir labai kokybiškai. Darth Veider'is neprilygstamas su savo šniokšiančiu balsu, sklindančiu iš jo juodojo šalmo. Šaudymo garsai lygiai tokie patys kaip ir filmuose, seni geri PYYYUI PYYYUI. Sprogimo garsai nėra kažkuo ypatingi, bet nėra ir prasti. Muzika taip pat „prijaučianti" Star Wars atmosferai, bet nėra įkyri, kartais jos net negirdėsite, nes būsite mūšio įkarštyje.

Rebel assault 2 pliusai yra puiki grafika, žaidžiant žaidėjo režimu pats žaidėjas ir Stormtrooper'iai atrodo labai tikroviškai, beveik kaip filmuoti (sunku patikėti, bet tai tiesa). Bet, matyt, LucasArts tai pavyko pasiekti dėl to, kad žaidėjo režimas yra arkadinio stiliaus be pilnavertės 3D grafikos. Erdvėlaivio režime tokių gražumų nepamatysite, bet grafika nėra bloga ir čia. Tiesą pasakius, nei gražumo, nei negražumo čia nepastebėsite, teks koncentruotis misijos vykdymą, nes ji neduos nei minutės atsipūsti, pasižavėti galaktikos vaizdais. Kitas šios dalies privalumas yra nauja originali istorija, o kad ši istorija prilygtų filmo istorijoms, prieš kiekvieną ir po kiekvienos misijos bus rodomas video intarpas. Sužaidę žaidimą galvosite, ko buvo daugiau: video ar paties žaidimo. Žaidimą baigsite gana greitai, bet mane draugas gąsdino, kad žaidimas labai sunkus ir teks žaisti labai ilgai, kol jį perprasiu. Sukaupęs visą savo reakciją ir mygtuko spaudinėjimo greitį, sužaidžiau šį žaidimą per dvi valandas, todėl žaidimas didžiulio įspūdžio nepaliko, bet video intarpų gausa parodė, kad pažiūrėjau papildomą Star Wars dalį. Privalumas tai ar trūkumas, sunku pasakyti.

Didžiausias žaidimo minusas būtų tai, kad nebus nei vieno dėdajaus. Vieni gali pagalvoti, kad tai gal ir geriau, bet man Star Wars be dėdajų kaip James'as Bond'as be savu įmantrių prietaisų. Žaidimas tiesiog praranda savitumą ir frazė „Let the Force be with you" tampa beprasmė. Žaidime gausu video intarpų, bet nei viename iš jų nepamatysite pažįstamų veidų iš filmų arba bent jau meistro Yoda'os, nors Darth Veider'is yra. Kita žaidimo blogoji pusė yra DI. Jeigu jis čia iš viso yra... Žaidėjo režime Stormtrooper'iai visą laiką lįs iš tų pačių vietų, tereikia nusitaikyt į vieną vietą, išpyškint keletą karių, o po to pribaigti likusius du, ir lygis baigtas (dar vis stebitės, kad žaidimą galima sužaisti per porą valandų?). Skrendant erdvėlaiviu, pakanka įsiminti, iš kur atskrenda priešai ar kur įtaisytos patrankos, jei nepavyks iš pirmo karto, antrą kartą problemų jau nebus. Misijose jus lydės jūsų bendražygiai sukilėliai, tik niekuo jie nepadės, tiesą pasakius, per visą žaidimą mačiau tik vieną kartą juos išaunant į priešus ir tai klišai. Jie tik ir sugeba per raciją pasakyti: „This one is mine", ir galvojat, jie ką nors padaro? Ne! Jie greičiau maišosi nei daro kažką naudingo, tik nusitaikai į priešų naikintuvą, išauni, išlenda saviškiai ir pataikai jiems į ...mmm... galą, o jiems dar kažkas nepatinka, rėkia tau kažką per raciją.

Taigi sudėjęs visus privalumus ir trūkumus galėčiau teigti, kad šį žaidimą gali sužaisti arba tie, kurie turi dvi laisvas valandas, nori pažiūrėti papildomą Star Wars seriją, arba tiesiog yra Star Wars gerbėjai. Žaidimas turi tiek pat pranašumų, kiek ir trūkumų, tad jis nevertas didesnio dėmesio nei kiti žaidimai ir yra toli gražu ne pats geriausias iš Star Wars serijos. Greičiausiai jį pamiršite po dviejų dienų, kai sužaisite, gal net greičiau. Jeigu ieškote kažkokių ypatingų, nepamirštamų nuotykių, pataikėte ne ten...



SIUŽETAS **100**
Ekskliuzyvi nauja istorija Star Wars sagoje.

GARSAS **90**
Beveik nepriekaištingas.

GRAFIKA **100**
Nemačiau, kad 1996-aisiais būtų daugiau tokios grafikos žaidimų.

VALDYMAS **60**
Smūgis į siena, dar į viena, dar... Kaip ištiesinti šį skraidantį daiktą?

MUZIKA **82**
Star Wars stiliaus, bet kažkodėl į ją nekreipi daug dėmesio.

IŠVADA
LucasArts nuvils trumpu žaidimu ir jo VALDYMU.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS

VA REITINGAS
77

Gray Fox

IRGI ŽAIDIMAI

GAME BOY MICRO

Per didžiulę laviną E3 naujienų nepastebėjome vieno nedidelio, bet labai įdomaus daikčiuko. Nintendo paskelbė apie naują miniatiūrinį Game Boy — Game Boy Micro.

Štai kokios informacijos apie šį mini žaisliuką kompanija spėjo pateikti:

– Sidabrinė spalva, taip pat bus įvairių kitų spalvų;
– Išmatavimai: 10 cm ilgis, 5 cm aukštis ir 1,7 cm storis;
– Svoris: 80 gramų;
– Procesorius: GBA SP;
– Nuimamas ir keičiamas priekis (kaip telefonų), šviečiantys start/select ir menčių mygtukai;
– Ekranas: 5 cm įstrižainė, galinis apšvietimas, reguliuojamas ryškumas;
– Priedai: pakraunamos ličio–jono baterijos, tinka standartinės ausinės;
– Žaidimai: tinka visi GBA;
– Pasirodymo data — ruduo;

Oficialus George Harrison, Nintendo of America marketingo vadovo, komentaras: „Mes kuriame šį nuostabų Game Boy Micro mėgstantiems stilių žaidėjams, kurie nori, kad jų sistema būtų tokia pat šauni, kaip ir patys žaidimai." Game Boy Micro aiškiai nutaikytas į jaunuosius žaidėjus, kurie nenori su savimi nešiotis atpažįstamo žaidimų įrenginio, tačiau nešiotųsi kažką, kas primena stilingą mobilų telefoną.

NOKIA KONCEPCINIS TELEFONAS - N-GAGE 2?

Nors oficialiai to Nokia nepareiškė, galima tikėtis, kad naujasis koncepcinis telefonas, su kuriuo šiuo metu dirba Nokia — būsimojo N-Gage 2 prototipas. Iš pirmųjų prototipo nuotraukų galima spręsti, kad savo žaidimų telefoną Nokia nori labiau „pritraukti" prie savo smart telefonų stiliaus ir suteikti daugiau solidumo.

SONY ERICSSON TELEFONAS ŽAIDIMAMS

Sony Ericsson neseniai pristatė naują telefonų seriją, skirtą laisvalaikiui ir pramogoms. Vienas jų — S600 modelis, nutaikytas į žaidimus mėgstančią auditoriją. Modelis pirmiausia išsiskiria šonu sulenkiamu dizainu („peiliuko" tipas) ir kokybiškais žaidimais. Įdomiausia, kad galimybė telefono ekraną naudoti tiek vertikaliai, tiek palenkus horizontaliai, realizuota žaidimuose. Kai kurie, pavyzdžiui, Worms Forts, pritaikyti žaisti vertikaliai, naudojant tiek žaidybinius, tiek ir telefono klavišus. Kiti, labiau veiksmo ar sportiniai žaidimai, žaidžiami telefoną laikant horizontaliai ir naudojant specialius veiksmo mygtukus. Be abejo, be žaidimų, S600 turi ir visas pagrindines bei galybę papildomų ryšio bei multimedia funkcijų.

Fire Emblem: The Sacred Stones

BRANDUMO TESTAS

Kūrėjas: **Intelligent Systems** I Leidėjas: **Nintendo** I Data: **2005-05-23** I Žanras: **RPG**

RPG žanro išpažinėjai, išgirdę Fire Emblem pavadinimą, neabejotinai nutiltų. Jų rankos imtų nekantriai drebėti, o protas atgamintų galingus šios serijos kūrinius, kurie žaidimų pasaulyje jau sukasi nuo devyniasdešimtųjų pradžios. Neišsenkanti šlovė... Tai jau antroji GBA dalis, žaidėjų laukiama su didžiausiu nekantrumu...

Susipažinkite su netradiciškais pagrindiniais veikėjais — Renais karalystės dvyniais sosto paveldėtojais Eirika ir Ephram. Per amžius šioje karalystėje klestėjo taika. Ir visai netikėtai ją palaužė kaimyninė Grado imperija. To niekas net numanyti negalėjo, todėl ir apsiginti neįstengė. Renais buvo užkariauta, o Eirika ir Ephram pakliuvo nelaisvėn. Čia jiems prireiks ir jūsų, žaidėjų, pagalbos. Surinkite karines pajėgas ir niekšams smokite atsakomąjį smūgį! Susigrąžinkite, ką praradote! Galų gale dar ir išsiaiškinsite ne vieną tamsią paslaptį, kurią slepia šie dramatiški įvykiai.

Fire Emblem — tai ėjimais paremtos strategijos žaidimas. Keliausite po milžinišką jo pasaulį, susipažinsite su naujais herojais, kuriuos treniruodami stiprinsite savo karines pajėgas, po kiek laiko jas plėsite. Šio žanro žaidimų esmė visuomet panaši — veikėjai pasižymi pačiomis įvairiausiomis savybėmis, kurios tarpusavy reaguoja žirklių, popieriaus ir šulinio principu. Tai lemia ir pasirinktas ginklas, ir veikėjo specialiosios savybės, ir netgi vietovės ypatybės.

Kovoms ypatingo žavesio ir dramatizmo, o žaidėjui įtempto dėmesio suteikia tai, kad kovose žuvę herojai prapuls visam laikui. Nebegalėsite tuščiai rizikuoti, kiekvienas veikėjas jums bus kažkuo svarbus, nes prieš kovą su juo kalbėsitės, būsite jau pažinę pastarojo charakterį bei gyvenimo istoriją.

Veikėjai evoliucionuos ne vien lygiais, bet ir savo klasėmis. O prie to ir jūs patys galėsite nagus prikišti. Herojui pasiekus tam tikrą lygį galėsite rinktis, kokiai klasei jį priskirti. Kiekviena klasė suteikia specialių savybių. Pavyzdžiui, piratai sugebės plaukioti vandeniu, kovotojai — galingai švaistysis ginklais. Bet ir tai dar ne viskas. Intensyviai treniruodami veikėją galų gale galite pasiekti jo tokią jo klasę, kuri atvers gausybę unikalių sugebėjimų, ir toks veikėjas nepaprastai sustiprins jūsų komandą.

Be išbaigto ir įdomaus vieno žaidėjo režimo, galėsite išbandyti ir multiplayer režimą, prie kurio prisijungti galės net trys jūsų draugai. Čia kiekvienas galės pasirinkti norimą veikėją ir vienoje arenoje kautis su kitais. Kovų taisykles ir sąlygas galėsite nustatyti patys — tai dar vienas lašelis įvairovės.

Grafika nuo ankstesnės dalies smarkiai nepasikeitė. Galima netgi sakyti, jog ji nepasikeitė išvis. Ir nors tuo atveju prarandamas tasai nuostabos faktorius, kurį patyrėme prieš porą metų, viskas atrodo pakankamai ryšku, gražu ir aišku. Nuo dabartinių kūrinių šiai sistemai grafikos aspektu Fire Emblem nenusileidžia.

Garso kokybė, reiktų pabrėžti, itin gera. Epinės melodijos skamba kaip niekad gyvai. Matyt, kūrėjai numatė, kad ne vienas žaidėjas įvertins jų darbą, ir todėl meniu galėsite rasti funkciją Sound Room, leisiančią išklausyti garso takelį dar kartą.

Visas žaidimas tiesiog spindi išbaigtumu. Prie kiekvienos jo detalės buvo gerokai padirbėta, geimplėjus nušlifuotas iki blizgesio. Intriguojanti istorija ir spalvingi veikėjų charakteriai priverčia tokius žaidimus įsimylėti. Fire Emblem serija pateisino savo brandumą...

+ PRIVALUMAI

- \+ Techninė žaidimo pusė nušluosto konkurentams nosį.
- \+ Veikėjai, kurie gyvena. Veikėjai, kurie miršta.
- \+ Prie ekrano prikaustanti siužetinė linija.

- TRŪKUMAI

- Natūralu, bet nuostabos faktorius kur kas mažesnis.
Per daug panašu į praeitą dalį.

IŠVADA 90

Tai turbūt geriausias šio žanro atstovas tarp visų GBA žaidimų. Fire Emblem triumfuoja. Verdiktas bus trumpas: brandumo testas išlaikytas!

Žygis

GARSAS 88
Garso efektų rinkinys išties nemažas.

MUZIKA 92
Tiesiog masažas jūsų ausų būgneliams.

GRAFIKA 90
Viskas ryšku ir aišku, ypač žavi susirėmimų scenos

VALDYMAS 90
Lyg ir norėtųsi naujovių, bet pernelyg patogu, kad pradėtume burnoti.

SIUŽETAS 92
Istorija, kuri įtraukia. Veikėjai, kurie rūpi. Žaidimas, kuris neatsibosta.

Forza Motorsport

NE ŠIAIP SAU SIMULIATORIUS...

Kūrėjas: **Microsoft Game Studios** I Leidėjas: **Microsoft Game Studios** I Data: **2005-05-13** I Žanras: **lenktynės**

Gran Turizmo 4, tikriausiai buvo, pagrindinė priežastis, kodėl buvo išleistas šis žaidimas, kodėl dabar rašau jo recenziją. Sony konsolės lenktynių perliukas buvo kuriamas daugelį metų, nenustojamai liaupsintas, reklamuotas. GT 4 dar prieš išleidimą buvo sulaukęs begalinių simpatijų bei milijonų gerbėjų. Žaidimui pasirodžius, visi puolė lyginti jį su amžinu PlayStation 2 priešu Xbox bei jo siūlomais lenktynių simuliatoriais. Tačiau nebuvo ką pasiūlyti, o atsakas buvo būtinas — Forza Motorsport.

Šis žaidimas nėra dar vienas eilinis lenktynių simuliatorius Xbox gretose. Forza Motorsport — išsamus ir be galo nuostabus lenktynių žaidimas. Žaidimas mums siūlo visus standartinius režimus: Arcade, Karjera bei, žinoma, galimybę žaisti Xbox live tinkle. Karjeros režime mums tenka lenktyniauti gausybėje lenktynių, laimėti pinigų, pirkti mašinas bei kilti karjeros laipteliais. Prieš pradedant šį režimą mums leidžiama rinktis namų regioną iš Šiaurės Amerikos, Azijos ir Europos. Mūsų pasirinkimas įtakos mašinų bei jų detalių kainas tiek savame, tiek kituose regionuose. Karjeros laimėjimus rodys pasiektas lygis, kuris kils pasiekus tam tikrą laimėtą pinigų sumą lenktyniaujant. Su kiekvienu lygiu gausime įvairių nuolaidų iš detalių gamintojų, kitų prizų, skatinančių toliau kilti karjeros laiptais. Daugelis lenktynių nėra prieinamos, kol nepasiekiame atitinkamo lygio. Lenktyniauti tenka įvairiausiose trasose. Teks susigrumti tiek gatvės lenktynėse, tiek tikrose lenktynių trasose bei įvairiuose turnyruose. Vienose lenktynėse tenka sukti ratus, kitose — įveikti tam tikro ilgio atkarpą. Kiekvienos lenktynės ar turnyras turės savo ribojimų. Vienur galima lenktyniauti tik Porche markės automobiliais, kitose — tik tam tikrų arklio galių automobiliais. Lenktynių trasų įvairumas bei automobilių ribojimai neleidžia žaidėjui pajusti monotonijos.

Automobilio valdymas įvairus. Vairavimas žaidime yra be galo realus, jaučiamas automobilio svoris; manevravimo lygis bei valdymas kiekvieno automobilio skirtingas. Pergalių garantas yra teisingai užsukti posūkiai bei išvengtos avarijos. Tvarkingai važiuojant bei sukant posūkius pergalė beveik garantuota, tačiau tai kai kuriems gali pasirodyti per daug sudėtinga, todėl žaidimas siūlo Pagalbos liniją. Ši dinamiška linija rodo mums patartiną maršrutą mirksėdama trasos plente. Kai reikia stabdyti, ji užsidega raudonai, o kai reikia atleisti akceleraciją — geltonai, kai ji mirksi žaliai, galima nesijaudinant didinti greitį. Ši savybė naudinga, nes Forza Motorsport automobilių valdymas tikrai realus ir kartais sunku numatyti, kada reikia stabdyti ar atleisti akceleraciją. Tačiau ši Pagalbos linija ne visada rodo teisingiausią sprendimą, kartais būna tokių posūkių, kuriuose galima ignoruoti šią liniją ir vis viena neišlėkti iš trasos. Žaidimas siūlo ir daugelį kitų sudėtingumo lygio nustatymų. Galima reguliuoti priešininkų DI, avarijų realumą ir daromą jų žalą,

ABS bei keletą kitų nustatymų. Tačiau pasunkinus ar palengvinus žaidimą įtakojame ir varžybų laimėtą sumą. Maksimaliai palengvinęs valdymą galime prarasti daugiau nei pusę laimėtų varžybų pinigų, tačiau pasunkinę valdymą laimime gerokai daugiau. Nustačius maksimalų sunkumą, ko gero, nedaugelis sugebėtų laimėti lenktynes, kadangi valdymas tampa be galo realus, sunkus bei reikalaujantis nemažo meistriškumo lygio. Priešininkų DI išties puikus, jų automobiliai važiuoja protingai bei etiškai, „nepuola" į avarijas ar susidūrimus ir stengiasi jų išvengti pristabdydami ar pavažiuodami į šoną. Tačiau jei mes imamės tam tikro smurto prieš priešininkus bei taranuojame jų automobilius, galime laukti tokio paties atsako. Priešininkai tampa agresyvūs ir dažniausiai tai baigiasi avarija, arba mūsų automobilis būna apsuktas aplink, o tai praktiškai reiškia pralaimėtas lenktynes, nes pasivyti priešininkus būtų sudėtinga.

Forza Motorsport siūlo mums daugiau nei 200 įvairiausių markių automobilių. Žinoma, kiekiu tai neprilygsta GT4, bet vis tik neprasta automobilių pasiūla. Tenka vairuoti įvairiausius automobilius: antikvarines senienas ar net prototipus bei prabangius automobilius. Kai kuriuos iš jų gausime kaip prizą už laimėtas lenktynes ar turnyrą, o kitus teks pirkti iš įvairiausių gamintojų visame pasaulyje. Kiekvieną iš automobilių galime tobulinti įdiegdami jiems naujų detalių. Tačiau aklai tobulinti automobilių sudedant visas geriausias detales nevertėtų, nes kartais galime gauti ne automobilio statistikos progresą, o atvirkščią variantą. Be „ratų" tobulinimo žaidimas siūlo ir tiuningo galimybę. Vienus automobilius galima „išpuošti" nuo ratų iki stogo, kitus tiuninguoti leidžiama mažiau, tegalima keisti spalvą ar lipdyti lipdukus ant korpuso. Tiuningas taip pat gerina automobilių statistiką, tačiau nelabai. Instaliuojant naujas detales ar tiuninguojant savo „ratus", juos ne tik tobuliname, bet didėja ir jų retumo reitingas. Kuo retesnė mašina, tuo didesnės laimimos lenktynių sumos bei brangesnė mašina. Automobilių deformacija neprasta žinant, kad jie turi licencijas. Patekus į avariją, nusibraukia dažai, dūžta bei skyla stiklas, atsikabina įvairios detalės, tačiau nenukrenta. Kartais net gaila trankyti perliukus Ferrari ar Porche ir nesmagu matyti juos sumaitotus. Tačiau po avarijų ne tik keičiasi automobilio išvaizda, tai atsiliepia ir vairavimui. Automobilis tampa nebe toks stabilus ir silpnėja akceleracija, kartais važiuojant automobilį „neša" į vieną šoną.

Žaidimo grafika aukščiausio lygio. Automobilių detalumas kartais verčia manyti, kad viskas vyksta realybėje. Automobilių korpusai blizga, avarijų padariniai bei nubraukti dažai atrodo labai tikroviškai bei detaliai. Šiek tiek mažiau detali aplinka, tačiau ji

savo kokybę išlaiko. Žaidimo garsai ir nuostabūs, ir prasti. Automobilių motorų skleidžiami garsai malonūs ausiai, avarijų bei padangų trinties keliami garsai skamba sklandžiai bei realiai. Tačiau kiti garsai, muzika labai prasta. Išgirsite melodijų, kurios tokios niūrios bei monotoniškos, kad net negera klausyti. Šią padėtį galima ištaisyti įsikėlus savo garso takelį bei panaikinus žaidimo siūlomų melodijų garso takelį.

Forza Motorsport išties aukšto lygio žaidimas. Ko gero, geriausias lenktynių simuliatorius Xbox konsolėse. Žaidimą įveikti prireikia apie 70 ir daugiau valandų, taigi veikti čia yra ką. Tai žaidimas, ilgai prikaustantis tiek lenktynių mėgėjus, tiek jų nepripažįstančius. Lyginant su Gran Turizmo 4, vienur FM pranašesnis, kitur atsilieka. Forza Motorsport siūlo daugybę automobilių bei trasų, tačiau ne tokį milžinišką kaip GT4. Tačiau FM turi ir kitų pranašumų prieš GT4 — realią mašinų deformaciją avarijų metu, kuri įtakoja automobilio pajėgumą ir stabilumą bei detalesnę ir gražesnę grafiką. Nuo šiol Xbox vartotojai, kurie reikalavo savo GT4 versijos, nustos rėkę ir džiaugsis šiuo perliuku. Kuris geresnis — GT4 ar FM — sunku pasakyti, čia jau daugiau „skonio reikalas" bei meilė konsolei. Belieka pasakyti, kad Forza Motorsport — žaidimas, kurį būtina turėti!

ID

MUZIKA 70
Kraupus žaidimo melodijų takelis, tačiau galimybė įsidėti savo garso takelį padėtį taiso.

GARSAS 90
Realus variklių gausmas.

GRAFIKA 95
Tarsi realybėje...

VALDYMAS 98
Ypač realus automobilių valdymas, pritaikytas tiek pradedantiesiems, tiek profesionalams.

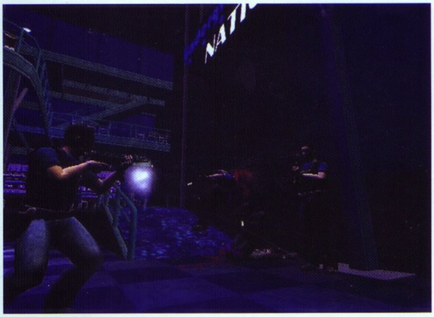
ĮDOMUMAS 100
Gausybė trasų, automobilių bei nesibaigiantis lenktynių maratonas ilgai prikausto prie ekrano.

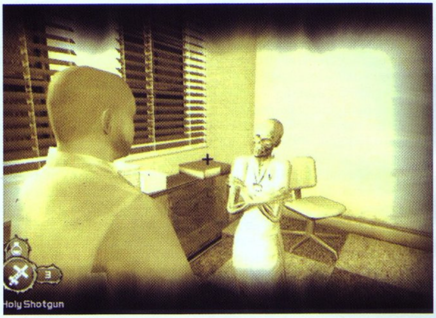
70 valandų automobilių pasaulyje, iš kurio išeiti tikrai nesinori.
IŠVADA 94

Atspėk žaidimus

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks Logic 3 PS2 Starter Pack rinkinys.

Praėjusio numerio nugalėtojas Martynas iš Panevėžio, jam atitenka *Logic 3 Dance Dance Dance* kilimėlis.





Tekken 5

Perėjimas

GIDAS

Nuo pirmos žaidimo *Tekken* dalies valdymas liko nepakitęs. Yra keturi atakų mygtukai: kairė ir dešinė ranka, kairė ir dešinė koja. Tačiau atakos pasikeitė, žaidime naudosi skaičius. Šiame gide visas tekstas apie kovas remsis skaičiais:

1. Kairė ranka;
2. Dešinė ranka;
3. Kairė koja;
4. Dešinė koja.

Gide bus naudojami ir simboliai, jų paaiškinimai:

f — pirmyn;
b — atgal;
d — žemyn;
u — aukštyn.

+ — Abu mygtukus paspausk vienu sykiu.

, — Paspausk pirmąjį mygtuką po antrojo.

~ — Paspausk pirmąjį mygtuką iškart po antrojo (daug greičiau nei ,).

N — Vairalazdę grąžink į neutralią padėtį, nes kitaip tavo ataka nepasiseks.

QCF — Klasikinis ugnies kamuolio manevras. Besisukant judėk pirmyn. QCB — priešinga ataka. Kai kuriems personažams ši ataka netinka, reikalinga CD.

HCF — Iš pradžių eik atgal, žemyn, po to pabaik manevrą eidamas pirmyn. HCB — priešingas manevras.

SS — Žingsnis į šoną. Tai leidžia tau išvengti tiesių priešininko atakų.

TEKKEN NAUJIENOS

Seni žaidimo gerbėjai nudžiugs išgirdę, kad naujoje *Tekken* dalyje atsirado daug naujovių, apie kurias dabar ir rašysime.

GRŪSTIES SISTEMA

Ši sistema puiki naujovė, nes ji leidžia sujungti atakas. Ankstesnėse *Tekken* dalyse Kazuya Godfist ataka galėjo įvykti tik tokiu atveju, jei priešininkas puola. Nuo šiol kai kuriems personažams, ir Law, tai jau nebe kliūtis. Jo ataka turės pirmenybę.

METIMO IŠVENGIMAS

Tekken žaidimo kūrėjai perėmė gerą mintį iš *Virtua Fighter*, nuo šiol galima išvengti priešininko metimo. Žinoma, tai ne visada naudinga, nes priešininkas gali išvengti ir tavo metimo. Norėdamas išvengti metimo spausk 1, 2 arba 1+2.

ILGI METIMAI

Namco integravo *Tekken 5* žaidime ilgus metimus, kurie bus labai naudingi, nes priešininkai negalės jų išvengti. Mesdamas judėk į priekį.

ŽEMĖS ŽAIDIMAS

Skirtingai nei kituose žaidimuose, kovoje ant žemės turi žinoti visas savo galimybes, nes kitaip liksi stovėti iki kovos pabaigos.

Krypavimas: išvengsi vertikalių atakų, jei nuspaudęs 1 judėsi aukštyn ir žemyn.

Žemas spyris: paspausk 3, ir tavo personažas spirs priešininkui į šlaunį.

Vidutinio aukščio spyris: paspausk 4, ir tavo personažas smūgiuos priešininkui į krūtinę.

Skrendantis kryžmas kirtis: besiritant pirmyn arba atgal paspausk f+1+2 ir panaudosi naudingą ataką prieš tuos priešininkus, kurie nuolat skuba kovoje.

Spyris aukštyn: paspausk b+3+4 ir atliksi spyrį, kuris, nors ir mažai, bet padaro žalos.

Specialus voliojimasis: atsitrenkiant į žemę paspausk bet kokį mygtuką ir atsidursi kitoje priešininko pusėje.

Slystantis specialus voliojimasis: jei priešininkas tave atakavo ir tu nukentėjai, judėk pirmyn, nes judant atgal sulauksi priešininko atakos tęsinio.

SUDĖTINGESNĖS TAKTIKOS

Staigus judesys atgal
b, b, d\b,

Šis manevras *Tekken* žaidimuose yra naujovė, jis leidžia saugiau atsitraukti nuo priešininko. Šis atsitraukimas turėtų būti naudojamas kaip pauzė tarp priešininko atakos ir tavo atsakymo.

Staigus akimirkos sustojimas:
d/b~N arba d/f~N
Tai vertingiausias manevras, kuris leis tau išvengti pasilenkiant atliekamų priešininko atakų.

Atakos išvengimas pasilenkiant:
Pasilenkiant paspausk f, f arba u. Tai dažnai naudojama mikli gudrybė.

Smarkus judesys pasilenkus:
f, N, d, d/f, f,
Šis smarkus judesys personažui leidžia judėti pirmyn esant

pasilenkus ir panaudoti atakas, kurių priešininkas neišvengs. Galima ne tik atakuoti, bet ir numesti priešininką.

ŽODYNAS
Tekken žaidime dauguma atakų pavadinimų yra per daug ilgi, dėl to žaidimas sukūrė pagrindinių atakų sutrumpinimus.

SUTRUMPINIMAI
AT (metimo ataka) — tai ataka, kai priešininkas yra numetamas atakuojant.

CH (smūgio atmušimas) — tai ataka, kai priešininkas įpusėja atakoje arba juda.

SS — žingsnelis į šoną norint išvengti priešininko atakos.

Vėžlys — žaidimo stilius, kai susitelkiama ties gynyba, nėra skiriama daug dėmesio puolimui. Naudojamos tik kontratakos.

Pitbulis — tai žaidimo stilius, priešingas vėžliui. Susitelkiama ties puolimu ir paliekama mažai dėmesio gynybai.

BT — personažo būsena, kai esi atsukęs nugarą priešininkui.

FC — personažas gali atlikti pilną ir nepilną pritūpimą. Šis sutrumpinimas reiškia, kad reikės visiškai pritūpti, jei norėsi atlikti manevrą.

WS — tai momentas, kai personažas stojasi, o prieš tai buvo pritūpęs.

JF — tai atakos, kurios reikalauja didesnio laiko tikslumo nei kitos paprastos atakos.

Bauda — tai priešininko puolimas, kai priešui nepavyko ataka prieš tave.

ANA WILLIAMS
Ana Williams yra geresnioji Ninos Williams pusė. Jos gerosios savybės yra staigios atakos ir daug žalos pridarantys sujungti veiksmai. Pagrindinė ir nuolat personažo naudojama ataka yra f, f+3, 4, b+3, CAT 3.

Stiprumas — geri sujungiamieji veiksmai, staigūs smūgiai ir ryžtas.
Silpnumas — trūksta žemų smūgių, atlaiko mažai smūgių, dėl to patariame pasirinkti kitą personažą.

d/f+1, 2 — šis personažo smūgis ir yra visa jo esmė. Puikus triukas, atimantis daug priešininko energijos.

d/f, d/f+1 — puiki ataka, kuri leidžia atimti iš priešininko daug energijos. Tai neleidžia priešininkui apsiginti nuo kitos tavo atakos.

d/f+4 — fantastiškas žemas smūgis. Šis manevras puikiai naudojamas tarp priešininko stuktelėjimų, suderinamas su d/f+1, 2 ir tereikia paspausti trejetą, kad užbaigtum ataką.

d/f+2 — standartinis manevras, kurį turi beveik kiekvienas personažas.

QCF+1: puikus smūgis, nes pridaro daug žalos priešininkui. Kartu su d/f+2 tai dažniausiai naudojama ataka.

d+3, 2 — daug žalos, tačiau nenaudingas manevras, jei priešininkas ginasi su dvejetu.

ASUKA KAZAMA
Jei pasiilgote Jun Kazamos, tai pristatome jums jos pusseserę. Ji naudoja Jun mėgstamiausias atakas kartu su naujais, jos pačios sukurtais triukais. Didžiausias jos privalumas — saugios atakos, kurias galima sujungti.

Stiprumas — saugios atakos, puikūs metimai, kurie veda prie dar daugiau nuostabių atakų.
Silpnumas — silpna didžioji ataka, kuri gali atsigręžti prieš patį personažą.

1+2 — saugiausias ir geriausias Asukos manevras. Nors atakos spindulys mažas, tačiau prieš šią ataką ji nepastebimai priartėja prie priešininko. Po šios atakos panaudok 1+4 norėdamas pradėti sujungtas atakas.

1+4 — tai manevras, kai Asuka pakelia savo priešininką į viršų, kad galėtų pradėti sujungtas atakas.

b+4 — staigus smūgis į skrandį, po kurio galima ir vėl panaudoti 1+4 manevrą.

2 arba d/f+2 — beveik vienodai atakuoja priešininką, tačiau kartu su b+1, 2, d ir f+1+2 turėsi daug žalos pridarančią ataką.

f, f+2 — puolimas naudojant delną. Labiausiai vertingas, jei priešininkas bėga prie tavo personažo.

b+1 — žemas smūgiavimas, vienas iš rečiau naudojamų puolimų.

BAEK DOO SŪNUS
Stiprumas — sujungiamų atakų monstras — gali nusviesti priešininką į sieną.
Silpnumas — trūksta greitų ir žemų atakų, mažiau pavojingas, kai kovojama ten, kur nėra sienos.

d/f+2 — greita ir efektyvi ataka prieš stovinčius priešininkus, tačiau nieko nepadaranti tiems, kas tupi.

b+4 — lėtesnė ataka, tačiau pridaranti žalos ir tupinčiam priešininkui.

1+2 — abiejų rankų ataka prieš priešininką, kuri veiksminga esant arti priešo.

3+4 — dvigubas spyrimas pašokus į viršų. Po šio manevro nuspaudęs trejetą judėk pirmyn. Padaręs 3+4, 3~f manevrą, atimsi iš priešininko daug energijos.

1, 2, 3~f — labai panašus manevras į 3+4, bet greitesnis.

WS 4, 4 — sumaišyta ataka, kuri pridaro daug žalos, yra ir labai greita.

BRUCE IRVIN
Šio personažo stiprumas — keliai. Labai stiprus priešininkas vietovėje, kur yra siena.

Stiprumas — puikios žemos atakos, greitis.
Silpnumas — sukelia mažai žalos, nestiprios sujungiamos atakos.

1, 2, d+4 — žema ataka. Nors tavo pirmieji du smūgiai bus sustabdyti, su šia ataka gali pridaryti priešininkui nemalonumų.

1,2,3 — kai priešininkas norės pulti tave pakilęs į viršų, šis manevras nuleis jį vėl ant žemės. Tai yra ir sujungiamoji metimo į sieną dalis.

d+4 — labai staigus ir sunkiai atremiamas smūgis į šlaunis. Jei kovos pabaigoje tau tereikia silpnai sužeisti priešininką, siūlome panaudoti būtent šią ataką.

u/f+3 — tai labiausiai mėgstamas Bruce Irvino gerbėjų manevras. Labai greitai į viršų kylantis kelias, kuris nutrauks visas priešininkų žemas atakas. Sujungtų atakų pabaigoje ši ataka jums leistų pereiti į daug žalos pridarantį puolimą.

WS+2, 1— tai ataka, kai atremi žemus priešo smūgius. Be to, galima naudoti ir bandant išvengti aukštų priešininko smūgių, nes ši ataka greita.

d/f+3 — naikinanti žema ataka, kuri atremia aukštus smūgius ir atima daug žalos iš priešininkų, esančių ant žemės.

d/f+1, 2 — alkūnėmis Bruce galės atlikti sujungtas atakas. Ši ataka turi gynybą, dėl to nepataikius į priešininką nereikės jaudintis, ar tavęs jis nesužeis.

d/f+2 — ataka, panaši į d/f+1, 2, bet neturinti apsaugos. Ši ataka patikimesnė kalbant apie priešininko sužeidimą, dėl to siūlome dažniau naudoti šį pasirinkimą.

BRYAN FURY

Šis personažas ir vėl grįžo į žaidimą. Tai vienas iš veikėjų, kuris labai pasikeitė naujoje *Tekken* dalyje. Viskas, pradedant triukais su siena, šį personažą padarė vienu iš galingiausių asmenų žaidime.

Stiprumas — nežmoniškas žalos pridarymas bet kokioje aplinkoje. Puikios sujungtos atakos, nepaprastas greitis.
Silpnumas — mažai žemų atakų.

3, 2, 1 — serija smūgių, kuriuos galima sujungti su 1, 2 ir 3, 3, 4 smūgiais.

d/f+3 — beveik geriausias naujas Bryano smūgis. Staigi ataka leidžia ją sujungti su d/b+2. Tai daug gyvybių atimantis manevras po priešininko nusviedimo į sieną.

b+1 — baudėjas Bryanas šį ginklą naudoja priešininkų apsvaiginimui. Be to, su šia ataka galima išvengti daug priešininko manevrų.

u/f+4 — neįtikėtinai stipri ataka, kurios beveik niekas negali atremti. Šią ataką galima sujungti su žemais smūgiais ir su kitais pavojingiausiais Bryano manevrais. Nors priešininkas šią ataką ir atrems, tačiau pavojaus personažui neatsiras.

f, f+2 — kovojant beribėje erdvėje ši ataka priešininkui bus paskutinė. Net priešininkui saugantis šis manevras suteiks daug žalos, be to, priešas negalės kontratakuoti.

CHRISTIE MONTIERO

Tai Eddy Gordo atšaka, kuri *Tekken 5* žaidime turės keletą naujų atakų bei mirtinų sujungiamų manevrų. Nors personažas labai galingas, tačiau reikalauja daug dėmesio valdant, reikia išmokti tinkamai valdyti.

Stiprumas — puikios sujungiamos atakos, stiprūs judesiai.
Silpnumas — mažai sujungiamųjų atakų.

d/f+3+4 — pagrindinė ataka, kuri nors ir lėtoka, tačiau nusviedžianti priešininkus toli nuo personažo. Jei priešininkas šią ataką atrems, tu vis viena liksi saugus. Naudok tik tada, kai reikia, ir sujunk ją su d/f+2 norėdamas gauti geriausią rezultatą.

b+4, 4 — pagrindinė Christie ataka, jei priešininkas nori atlikti kontrataką.

b+3, 3 — pradėjus rengti sujungiamąsias atakas, šis smūgis pakels priešininką aukštyn, dėl to po tokio veiksmo telieka pasirinkti, kaip pratęsti ataką.

d/f+1, 1 — jei kovoje prieš Steve ar Xiayou prireiks papildomo manevro, gali panaudoti šį. Labai staigi ataka leis tau išvengti priešininkų smūgių pradžioje ir pratęsti ataką panaudojus kitas atakas.

d/f+2 — greičiausias ir efektingiausias manevras, kurį gali atlikti Christie. Panaudojęs b+3, 3 po d/f+2 manevro, atliksi daugiausiai žalos pridarančią ataką.

CRAIG MARDUK

Tekken 5 dalyje šis personažas bus žinomas, nes naudoja Vale Tudo kovos stilių. Nors lyginant su buvusia žaidimo dalimi personažas daug nepasikeitė, tačiau jis turės keletą naujų atakų ir nuo šiol Craigas galės susidoroti su už jį greitesniais priešininkais.

Stiprumas — didelis žalos pridarymas, puikūs metimai ir sujungtos atakos.
Silpnumas — sujungtos atakos nepridaro tiek daug žalos, kaip kiti personažai, prasta gynyba.

d+1 — šį manevrą kiekvienas Craigo mėgėjas naudos kiekvienoje kovoje su priešininku, nes jis labai efektingas. Pasirodys labai keista, jei kovos metu žaidėjas šios atakos nepanaudos daugiau nei keturis ar penkis kartus. Puikus greitis ir apsauga, jei kas nepavyks. Geriausia Craigo ataka!

d+1+2 — perspektyvus manevras. Atakos pradžioje personažas pasilenkia, nereikia jaudintis dėl priešininko aukštų smūgių. Po šios atakos naudojamas d/f+3, 1, 2 manevro užbaigimui.

d/f+3, 1, 2 arba d/f+3, d/f+1, 2 — pirmoji ataka labiau tinka vietovėje, kurioje yra siena. Antroji — kai priešininkas yra prie tavo kojų. Abi atakos pridaro priešininkams žalos.

DEVIL JIN

Personažas skirtas tiems, kas yra pasiilgę Jin Kazama kovos stiliaus. Lyginant su senesnėmis personažo galimybėmis, atsirado tik keletas naujovių.

Stiprumas — puikios sujungiamos atakos, daug žalos pridarantys smūgiai.
Silpnumas — sunkus valdymas, dėl to teks priprasti prie veikėjo, kol kiekviena jūsų ataka pridarys žalos priešininkui.

1, 1, 2 — nuo žaidimo pirmųjų dalių tai buvo Mishima šeimos

pagrindinė ataka. Todėl neturėtų būti keista, kad ši ataka viena iš stipriausių Jino atakų. Labai greita ataka, kurią reikia naudoti kaip įmanoma dažniau.

f, N, d, d/f+2 — labai stipri ataka, naudojama priešininkui netinkamiausiu laiku, kai jis nori atakuoti tave.

f, N, d, d/f+4 — puiki ataka žaidžiant maišytų atakų žaidimą. Kartu su u/f+4 gausime puikią galimybę sustabdyti priešininko žemas atakas.

WS 2 — puikiai prieš besitupiančius priešininkus veikiantis sujungiamųjų atakų manevras.

GANRYU
Vien dėl to, kad Ganryu yra didelis ir storas vyrukas prieš jį bus nuolat naudojamos staigios atakos, todėl jis turi keletą daug žalos pridarančių naujų atakų.

Stiprumas — pridaro daug žalos, greitas.
Silpnumas — trūksta judesių gausos.

d/f+2 — pagrindinis manevras, suderinamas su b+2. Greita ataka, tačiau kartu su b+2 tampa galingesnė, bet lėtesnė. Viską sumaišęs, atremsi visas aukštas priešininko atakas.

1, 2, 1 arba 2, 1, 2 — geriausias papildymas tarp sujungiamųjų atakų. Puikiai veikia bet kokioje arenoje ir priešininką nusviedžia į sieną, jei tokia yra.

d/b+2 — nors ir lėtas, tačiau labai naudingas, kai priešininkas blokuoja tavo atakas. Ši žema ataka puikiai veikia, garantuotas sujungiamasis manevrų derinys, jei tik pataikai į priešininką.

b+1+2 — greičiausias Ganryu manevras, nors kartais ir SS1 gali būti greitesnis. Kontratakoje gali sujungti kartu su u/f+3+4, šitaip atimsi apie 40 procentų tavo priešininko gyvybių.

u/f+3+4 — sujungiamų atakų pabaigai naudojamas manevras. Po b+1+2 arba SS 1 panaudotas u/f+3+4 garantuoja priešininko mirtį.

FENG WEI
Pagal stilių naujas *Tekken* personažas labiausiai panašus į Paul, nes dažniausiai šis personažas naudoja pavienes atakas.

Stiprumas — dažni smūgiai, greiti ir geri žemi smūgiai.
Silpnumas — lyginant su kitais personažais, jo sujungtos atakos nepridaro tiek daug žalos priešininkui.

b+1 — šešių pėdų smūgis, ekstremaliai greita ataka, kuri labiausiai tinka, kai prieš tai tavo ataką priešininkas atrėmė arba kai atsiranda pauzė priešininko veiksmuose. Galima sujungti su b+1+2.

b+1+2 — su šia ataka kai kuriose kovose įmanoma atimti apie 50 procentų priešininko gyvybių.

f+2, 1, 2 arba WS 1, 2, 1 — puikiai tinka, kai priešininkas kontratakuota.

u/f+4 — spyris pašokus į viršų. Nors ir neapsaugotas, tačiau padarantis daug žalos.

f,f+2 — ši ataka apgina nuo priešininko puolimo, o jei priešininkas būna šone, tai net pridaro priešui žalos.

d/f+1 — mažo atstumo ataka yra labai greita ir pargriauna priešininką. Veiksminga, kai priešininkas tupi.

SS 4 — tolimo atstumo ataka puikiai tinkanti pradėti sujungiamas atakas. Tačiau nepavykus atlikti SS 4 atsiranda pavojus, kad priešininkas kontratakuos. Nors pavojingas, tačiau dažnai naudojamas manevras.

HEIHACHI MISHIMA
Šis personažas išliko toks pats galingas, koks buvo ir anksčiau. Nors ir atsirado keletas naujovių, tačiau šį personažą mėgstantys žaidėjai pastebės, kad Heihachi Mishima išliko toks pats, koks buvo.

Stiprumas — puikios sujungiamos atakos, nuostabus greitis ir judesiai.
Silpnumas — rimtų silpnumų nėra, nebent tai, kad neturi greito žemo manevro, kurį galėtų panaudoti prieš priešininką.

1, 1, 2 — tai viena iš stipriausių Mishima atakų. Tai labai staigi ataka, naudojama tada, kai kontratakuojama. Naudok šį manevrą kaip įmanoma dažniau.

1+2 — ataka panaši į Asuka 1+2 ataką, tačiau galingesnė, suderinta su f, f+2 pridarys daug žalos.

2, 2, 1+2 — apie šią ataką kalbėta labai daug. Puolant ši ataka priešininkui gali reikšti mirtį, o kontratakuojant šis manevras atims apie 40 procentų priešininko gyvybių.

u/f+3, 4 — kai priešininkas bandys tave atakuoti žemai, pasinaudok šia ataka ir staigiais judesiais spardyk jį iš aukštai.

f, N, d, d/f+2 — labai stipri ataka, kuri leidžia pradėti sujungiamąsias atakas ir šitokiu būdu pridaryti daug žalos priešininkui.

f, N, d, d/f+4 — puikiai tinka, jei nuolat keitinėji atakas. Kartu naudodamas u/f+4 išvengsi žemų priešininko smūgių.

HWOARANG
Kitaip dar vadinamas Bobu, labai panašus į Eddy ir Christie personažus. Pradedantiesiems sunku bus išnaudoti visas galimybes, o patyrusieji daug žalos pridarančiomis sujungtomis atakomis nužudys bet kokį priešininką.

Stiprumas — didelis sujungiamų atakų ir gudrybių pasirinkimas.
Silpnumas — daugumą atakų atlieka per daug lėtai.

d/f+2 — kaip ir jo valdovas Baek, šį manevrą naudoja tam, kad pradėtų staigias ir daug žalos pridarančias atakas. Tačiau ši ataka neveiksminga, jei priešininkas tupi.

f, N, d, d/f+4 — iš vidutinio atstumo ši ataka pagauna priešininkus. Jei tai padaryti pavyks su bet kuria kita ataka, apimsite apie 50 procentų priešininko gyvybių.

SS 4 — geriausia Bobo žema ataka pasitraukiant į šoną. Parklupdytus priešininkus galima užpulti su bet kokia kita ataka.

JACK–5

Tai personažas, su kuriuo sunkiausiai pasiekiama pergalė. Nors jis turi ir galios, ir greičio, tačiau palyginus šį personažą su Steve ar Bryan, telieka palikti Jack dulkėse.

Stiprumas — pridaro daug žalos, geri tolimo atstumo manevrai.
Silpnumas — nepadaro tiek daug žalos, kiek turėtų padaryti, dauguma jo atakų labai pavojingos, nes yra neapsaugotos.

f+3+4 — su šia ataka galima lengvai išvengti aukštų smūgių ir nustumti priešininką. Nors ataka nėra labai saugi, bet puikiai tinka kontratakuojant.

f+1+2 — geriausia Jacko vidutinio atstumo ataka, kuri turi du tęsinius: vidutinio aukščio arba žemą. Jei priešininkas ataką blokavo, geriausia nutraukti pradėtą ataką ir panaudoti kitą manevrą.

d/f+2 — geriausia ataka, leidžianti pradėti sujungiamas atakas. Nors ataka lėta, bet ją galima pratęsti su serijomis f+2 atakų ir viską pabaigti su f+1+2, 2 ataka.

JIN KAZAMA
Lyginant su buvusiomis žaidimo dalimis, šioje Jinas bus ir toliau paprasčiausias mirtingasis, kaip ir visi kiti veikėjai, turės keletą naujų atakų. Šis personažas vienas iš stipriausių ir geriausių veikėjų, kokius tik galima sutikti šiame žaidime.

b, f+2, 1, 2 — ir vėl sugrįžo lazerinės grandinės, kurias galima bus naudoti prieš savo priešininkus. Labiausiai šis manevras tinkamas sujungiamų atakų pabaigoje. Šią ataką naudok, kai būsi vidutiniškai nutolęs

nuo priešininko, tai vienas iš įvairiapusiškiausių manevrų, kokius sugeba Jin Kazama.

d/b+2, 2, 3 — tai naujausias trigubas manevras, kurį galima panaudoti sujungiamų atakų pabaigoje. Jei pirmieji du smūgiai susijungs ir priešininkas neapsigins, pakartok šį manevrą, kad atimtum iš priešininko dar daugiau gyvybių.

2, 4 — blokuodamas didesnę priešininko ataką turėtum visada būti pasiruošęs pasinaudoti šiuo manevru. Jei tavo pirmoji ataka pasiseks, šis dvigubas sujungiamasis veiksmas atims daug gyvybių iš ant žemės esančių priešininkų.

f, N, d, d/f+1 arba 2 — pirmoji ataka yra nauja, tai ataka esant personažui pasilenkus. Puikiausiai tinka tada, kai priešininkas yra ant žemės arba bando pulti. Antroji ataka yra tradicinė, nepasikeitusi nuo ketvirtosios žaidimo dalies. Naudok šį manevrą retai, nes jis lengvai blokuojamas.

f, f+3 — geriausia vidutinio atstumo ataka, suderinama su atakomis, kurios pridaro daug žalos. Su šiuo manevru Jin lieka saugus dėl priešininko kontratakos.

u/f+2 — smūgis, kuris naudojamas norint apsiginti nuo priešininko. Puikiai apsaugo nuo aukštų smūgių ir trenkia smūgį priešininkui į vidurius.

JULIA CHANG

Kartu su karatė stiliumi ir keletu naujų manevrų, šis personažas ir toliau liks hipių numylėtinis.

Stiprumas — puikios sujungtos atakos, didžiulis žemų smūgių pasirinkimas.
Silpnumas — nepridaro tiek daug žalos priešininkams, kiek kiti personažai.

f, f+1 — visų laikų geriausias Julia manevras, kuris puikiai suderinamas su tolesnėmis atakomis.

f+1 — tai ataka, kuri apsaugo nuo aukštų smūgių, suderinama su tolesnėmis puolimo atakomis.

1~1, 4, 3 — dar vienas iš pagrindinių ir dažniausiai naudojamų personažo manevrų. Nors pirmos dvi atakos bus nepavykusios, tačiau kitos dvi pasieks tikslą. Daug žalos pridarantis veiksmas. Jei priešininkas nuo pirmųjų smūgių neapsigina, sustabdyk ataką ir naudok kitą.

f+3~1_2_4 — šis staigus manevras leidžia jums pasirinkti, ką personažas priešininkui turėtų padaryti toliau. F+3~1 tikriausiai tinkamiausias tęsinys, nes pridaro žalos, o 2 pabaigia ataką. Naudok ataką prieš besitraukiančius arba iš didesnio atstumo.

KAZUYA MISHIMA

Velnias vėl sugrįžta penktoje *Tekken* žaidimo dalyje. Keletas naujų triukų pagerino jo atakas ir gynybą. Viena iš geriausių naujovių yra pragariškas puolimas, kuris sunervins daugiau nei vieną Kazuya priešininką.

Stiprumas — neapsakomas žalos pridarymas ir puikios sujungiamos atakos.
Silpnumas — greitų žemų atakų trūkumas.

1, 1, 2 — nuo Tekken žaidimo pradžios šis manevras buvo svarbiausias Mishima šeimoje. Tai viena iš stipriausių ir daugiausiai žalos priešininkams pridarančių atakų, kurias sugeba šis personažas. Labai staigi ataka yra garantuota, kai tu kontratakuoji priešininką. Naudok šią ataką kaip įmanoma dažniau.
f, N, d, d/f+2 — tai greičiausias Kazuya manevras, po kurio galima panaudoti atakas, kurios pridarys priešininkui daug žalos. Tai lengva ataka, kuri gali užbaigti sujungiamuosius veiksmus arba ataka, kai priešininkas metamas į sieną.

f, N, d, d/f+4 — pragariškas puolimas nuo šiol turi ir tęsinių. f, N, d, d/f+4, 1 arba f, N, d, d/f+4, 4, pirmasis smūgis — vidutinio aukščio, antrasis — žemas. Su šiais manevrais lengvai pridarysi priešininkams daug bėdų.

d/f+2 — klasikinis manevras, kuris būdamas gana saugus leidžia prijungti keletą kitokių atakų.

d/f+4, 4 — dėl šio smūgio pirmenybės ir naudingumo naudok šį veiksmą sujungiamų atakų pabaigoje.

WS 1, 2 — geriausias smūgis, skirtas kovojant su tais, kurie nuolat būna pritūpę.

b+2, 4, 1 — šis manevras priartins priešininkus prie sienos ir leis atlikti daug žalos darančią ataką.

KING

Pasirinkus vargšą karalių, visada buvo sunku laimėti, taip viskas liko ir penktoje *Tekken* žaidimo dalyje. Vienintelis grėsmingas ginklas jo arsenale — metimai, kurie pridaro daug žalos, tačiau viskas, kas lieka, yra nieko verti.

Stiprumas — grėsmingi metimai.
Silpnumas — naudodamas paprastus ginklus, karalius nepridaro daug žalos.

u/f+4 — tai geriausia karaliaus ataka, po kurios galima pradėti tikrą priešininko puolimą. Nors yra ir kitokių tokio tipo manevrų, tačiau prireiks sėkmės juos naudojant, nes jie visi yra nepatikimi. Kadangi karalius neturi grėsmingų sujungiamų atakų, šis manevras lieka ne visai naudojamas.

f+2, 2, 2 — puiki ataka žaidžiant ant žemės arba kai priešininkas yra prie jūsų kojų.

d+3+4 — klasikinis karaliaus trigubas smūgis, kuris gali būti pratęstas su smūgiu kumščiais, jei priešininkas pradeda blokuoti. Šią ataką galima naudoti atskirai arba sujungiamų atakų pabaigoje.

KUMA & PANDA

Du juoko personažai, kurie iš tikrųjų yra ne tokie vienodi, kaip atrodo, nes Kuma yra bloga, o Panda — atvirkščiai. Kuma anksčiau buvo teigiamas personažas, tačiau *Tekken* žaidimo penktoje dalyje pasikeitė.

Stiprumas — puikūs apgaulingi manevrai.
Silpnumas — mažas žalos pridarymas priešininkui, mažas veikimo laukas.

f+1 — senesnėje žaidimo dalyje ši ataka buvo pagrindinis Kumos ginklas, tačiau dabar šis ginklas pasikeitė. Nors ir toliau tai paprastas veiksmas, bet sumažėjo veikimo laukas.

f+1+2 — geriausias vidutinio atstumo manevras, kuris yra greitas ir turi žemą atsitraukimą. Tačiau personažai Jin ir Steve gali vis tiek pridaryti daug žalos, bet Ling negali.

WS 1, 2 arba d/f+2 — šios atakos yra geriausi Kumos jungiamieji veiksmai. Galima pridaryti žalos priešininkams, bet atakos veikia tik iš arti.

LEE CHAOLAN

Nenaudėlis vaikas iš ketvirtosios žaidimo *Tekken* dalies pasiliko atakas su sienomis ir pasitraukimais į šonus. Penktojoje žaidimo dalyje daug kas priklausys nuo to, ar kovos laukas turės sieną, nes kitaip personažas nebus toks galingas, koks gali būti. Lee ir toliau lieka vienas iš greičiausių personažų žaidime.

Stiprumas — geri sujungiamieji veiksmai, greiti smūgiai.
Silpnumas — viskas priklauso nuo to, ar yra aplink sienų.

u/f+4 arba d/f+2 — šis dviejų atakų derinys pridarys žalos kiekvienam priešininkui. Abi atakos yra labai greitos.

d/b, d/b+4 — naudok šį manevrą, kai apsiginsi nuo aukšto priešininko puolimo pasilenkdamas. Gana lėtas, tačiau apsaugotas nuo priešo kontratakos. Jei ši ataka pavyks, pabandyk sujungti ją su u/f+4.

1, 2~f — tai naudingas dalykas, kurį būtinai reikia panaudoti, kai tavo personažas yra Lee. Kartu su kitomis atakomis didelė tikimybė bus priešininką nusviesti į sieną.

f+3, 3, 3, 3, 3, 4 — mirtinas manevras ir toliau išlieka toks pats pavojingas kaip ir anksčiau. Prieš tai panaudojus 1, 2~f ataką ir priartinus priešininką prie sienos, šiuo veiksmu galima atimti apie 70 procentų priešininko gyvybių.

LEI WULONG

Ketvirtojoje žaidimo dalyje didysis policininkas buvo silpnokas, bet gaila, jis toks ir liko. Tai nereiškia, kad šis personažas negali laimėti, paprasčiausiai bus sunkiau tai padaryti.

Stiprumas — puikūs žemi smūgiai, daug sujungiamųjų atakų.
Silpnumas — padaro mažai žalos priešininkams.

f, N 1, 2, 1, 2 — negalima įsivaizduoti šio personažo be tokios atakos. Ekstremaliai greita ataka atima daug priešininko gyvybių ir yra saugi, jei priešininkas ataką blokuotų.

3, 3 — vienas iš pagrindinių manevrų. Šis iš pradžių aukštas, o pabaigoje žemas spyris naudingas bet kokioje situacijoje. Panaudok b+3 norėdamas pabėgti nuo priešininko, jei jis kontratakuoja.

d/f+2 — naudok šią sujungiamųjų atakų pradinę ataką lygiai taip pat, kaip ir su bet kokiu kitu personažu.

f, f+2 — nauja Lei ataka, kuri palyginus su kitomis atakomis yra lėta, bet galima ją naudoti po bet kokio priešininko puolimo. Ši ataka pridaro daugiau žalos ir yra tai, ko reikia, šiam personažui. Be to, tai labai tinkama ataka prieš tuos, kurie atsitūpę.

LING XIAYOU

Visi mėgsta mokyklinio amžiaus mergaites, tačiau visi dievina tas mokyklos mergaites, kurios gali ką nors spardyti. Tokia turėtų būti priežastis, kodėl Ling yra tokia populiari. Su ja ne tik yra smagu žaisti, šis personažas yra ir labai stiprus. Visas jos žaidimas paremtas apgaulėmis ir staigiais judesiais.

Stiprumas — staigūs judesiai ir puikios sujungtos atakos.
Silpnumas — nepridaro daug žalos priešininkams.

1+2 — geriausias vidutinio atstumo manevras, kartu su 3~4 pridarys daug bėdų bet kokiam priešininkui. Jei priešininkas tave puola, pasitrauk į šoną ir pradėk šią dvigubą ataką, kuri yra saugi, jei priešininkas ją blokuos.

f, f+3 — ataka, kuri sutrukdo priešininkui tave pulti. Išskyrus Raven, ši Ling ataka yra neprilygstama. Net jei tavo ataką blokuos, tu turėsi daug laiko, kad galėtum pradėti naują ataką.

u/f+3+4 — viena iš naujausių atakų, kuri yra beveik geriausia iš viso jos ginklų arsenalo. Šis manevras gali nutraukti bet kokią kitą ataką, ir tu vis viena lieki apsaugotas nuo priešininko puolimo. Jei pavyks pataikyti, trumpai pasilenkęs panaudok 3~4 ataką, kad atimtum dar daugiau priešininko gyvybių.

3~4 — tai labai galinga ataka, atimanti iš priešininko daug gyvybių. Jei priešininkas blokuotų šią ataką, tu vis tiek liktum saugus.

SS 3 — tai antrasis naujas manevras, kurį nuo šiol naudos Ling personažo mėgėjai. Nors ir lėtas, tačiau sustabdo priešininko aukštas atakas ir gali būti suderinama su dauguma daug žalos pridarančių atakų.

MARSHALL LAW
Foresto Law tėtis ir toliau lieka žaidime kartu su daug naujų atakų, kurios tikrai suerzins kiekvieną priešininką.

Stiprumas — daug sujungiamų atakų, geri smūgiavimai kumščiais ir puikios žemos atakos.
Silpnumas — palyginę šį personažą su kitais veikėjais, pastebime, kad jo atakos nepridaro daug žalos.

WS+4 — geras smūgiavimas kumščiais, kuris palieka tave saugų.

1, 2, 3 — greita serija atakų, kuri yra saugi nuo priešininko blokavimo ir tau atsiranda galimybė numesti priešininką žemyn.

d/f+2 arba WS 2 — pirmoji ataka yra greitesnė, bet antroji pridaro priešininkui daugiau žalos. Abi labiausiai tinkamos pradėti sujungiamąsias atakas.
f, f+4 — fantastiškas priešininko kumštelėjimas, kuris gali būti naudojamas kaip pasislėpimas nuo aukštų priešo atakų. Kartais šiuo veiksmu išvengiama net vidutinio aukščio priešininko atakų.

NINA WILLIAMS
Neužmiršdama savo šeimos šaknų, Nina nuo šiol žaidžia savo žaidimą. Turėdama daug naujų judesių ir atakų, ji tapo stipresnė. Ninos gerbėjai pastebės, kad jos trumpos ir saldžios atakos tapo efektingesnės.

Stiprumas — puikūs kumštelėjimai, daug sujungiamų atakų.
Silpnumas — trūksta staigių žemų atakų.

u/f+1 — naujas Ninos triukas, kuris pridaro labai daug žalos priešininkui. Tai greitas manevras, kuris leidžia Ninai atlikti atakas esant ant žemės. Turėdamas pirmenybę nustebsi, kad galima turėti tiek naudos iš vieno veiksmo.

f+3 — puiki ataka, jei nori pargriauti priešininką. Naujiems žaidėjams bus sunku atremti blokavimą. Jei priešininkas puolė ir tu šį manevrą naudoji kontratakai, turėtų visi trys smūgiai pasiekti tikslą.

1+4 — puiki ataka, kurią naudok būdamas arti priešininko. Jei priešininkas ataką blokuos, tu vis tiek liksi saugus.

d/b+4, 3 — tai ataka, skirta pasislėpti nuo aukštų priešininko smūgių ir leidžianti pradėti sujungtas atakas.

PAUL PHOENIX
Turėdamas daug puolimo atakų ir galėdamas pridaryti daug žalos priešininkams, Paul yra vienas iš stipriausių personažų žaidime.

Stiprumas — daug smūgių, kurie pridaro žalos, geros sujungtos atakos.
Silpnumas — labai atspėjama vienintelė žema ataka.

QCF+2 — geriausia ataka visame žaidime, dėl to siūlome ją panaudoti. Kai priešininkas naudos gynybos ataką, panaudok šį manevrą, kad atimtum apie 50 procentų priešininko gyvybių.

f, f+2, 2 arba 1 — atskirai naudojamas veiksmas, kuris leidžia pasirinkti antrąjį smūgį, kuris gali būti arba aukštas, arba žemas.

QCB+1 — naudok šią ataką, kai išvengsi priešininko svyravimo.

f, f+3 — pagrindinis veiksmas norint pradėti puolimo ataką. Jis apsaugo nuo žemų atakų ir toliau leidžia saugiai pulti priešininką.

d+4, 2, 1+2 — tai veiksmas, kuriuo Paul suteiks priešininkams daugiausiai skausmo. Naudok šią ataką prieš visus priešininkus, ypač prieš tuos, kurie rutuliuojasi.

b+2 — apskritai šis manevras puikus, nes priešininkui blokavus liksi saugus, kitu atveju kartu su d+4, 2, 1+2 atimsi apie 50 procentų priešininko gyvybių.

RAVEN
Tai personažas, žinomas kaip Wesley Sniper brolis. Dėl greičio ir ryžto jis išskirtinis. Personažo žaidimas labai įvairus, daug žemų ir aukštų atakų, kurios tikrai išves priešininkus iš kantrybės.

Stiprumas — puikūs aukšti ir žemi smūgiai, pridaro daug žalos priešams.
Silpnumas — mažai žemų smūgių, neturi tiek daug saugių atakų, kaip kiti priešininkai.

1+2 — greičiausia Raven ataka, bet veikia tik iš artimo atstumo. Ataka garantuoja suderinamumą su u/f+3 ir gali pridaryti priešininkui žalos. Naudok šią ataką, kai kovoje turėsi pirmenybę.

f+2 — saugiausia vidutinio atstumo ataka, nes, priešininkui blokavus tavo ataką, tu vis tiek liksi saugus. Naudok šią ataką kartu su f, f+2, kai priešininkas bandys panaikinti tarpą, esantį tarp jūsų.

WS 1— vienintelis sujungiamųjų atakų manevras, kuris leidžia pradėti kitas atakas. Naudok šį manevrą, kai pritūpsi gindamasis nuo priešininko.

u/f+4, 4 — jei priešininkas blokuotų tavo ataką ir liktum nesaugus, pasinaudok šia ataka, kad išvengtum priešininko žemų atakų. Tai ne toks geras manevras, kaip kelias, kuris atremia žemas atakas, tačiau šis manevras pridaro priešininkui žalos ir leidžia tau kontratakuoti.

QCF+3+4 — šį manevrą naudok daug kartų, nes tai ataka, dėl kurios kiekvienas tavo priešininkas nuolat skųsis. Labai greita ataka, kuri leidžia tau žaisti žemės žaidimą net po nokdauno.

d/b+4 — lėtas, bet geriausias žemas manevras, kuris dideliu smūgiu pargriauna priešininką, o u/f+3 leis tau atimti iš priešininko gyvybių.

ROGER JR.
Kas galėtų pagalvoti, kad žudikė kengūra yra prasta mintis. Kartu su daug žalos pridarančiomis atakomis ši maža kengūra — pavojingas varžovas kiekvienam priešininkui.

Stiprumas — pridaro daug žalos, puikios žemos atakos.
Silpnumas — truputėlį lėtas.

d/f+4 — tipiška vidutinio atstumo ataka, kuri pertraukia priešininko ataką.

d/b+1+2 — puiki ataka atremti aukštas priešininkų atakas. Be to, tai puiki ataka, kuri tinka sujungiamų atakų baigimui.

d/b+3 — tai veiksmas, prie kurio turėtum susikoncentruoti kiekvienoje kovoje. Tai žema ataka, kuri visada parklupdo priešininką ir garantuoja tolimesnį tavo atakos pratęsimą. Tačiau jei tavo ataką priešininkas blokuos, būsi pažeidžiamas.
u/f+1+2 — puikus smūgis, kuris primena Ninos u/f+1. Tai vidutinio atstumo ataka, veikianti ir prieš gulinčius priešininkus ant žemės. Jei priešininkas šį veiksmą blokuos, tu vis tiek liksi saugus.

u/f+3+4 kartu su u/f+1+2 — tai pagrindinis ginklas žaidžiant ant žemės.

d/f+1+2 — tai puikus smūgis su galva priešininkui į krūtinę. Smūgiuodamas priešininkui į vidurius būsi saugus nuo bloko.

STEVE FOX

Personažas jau buvo pristatytas ketvirtojoje žaidimo *Tekken* dalyje. Steve liko geriausiųjų gretose, dėl to net patyrę žaidėjai sunkiai įveiks šį personažą kovos lauke.

Stiprumas — greitas ir pridarantis daug žalos.
Silpnumas — trūksta gerų žemų smūgių.

1, 2, 1 — žaidžiant prieš šį personažą, kiekvienas susidurs su šia ataka, kuri yra greita ir pridaranti daug žalos. Net jei blokuosi šią ataką, vis tiek negalėsi jo atakuoti.

WS 1, 2 — dar viena greita ataka, kuri naudojama jo priešininkui pasilenkus arba kai priešininkas atakuoja. Abu smūgiai garantuoti, ir Steve negalima sužeisti.

d/f+2 — ši ataka yra sujungiamųjų atakų pradžia. Tai vienintelė tokio tipo ataka, kurios tau reikės, nes ji pradedama priešininkui panaudojus bet kokią ataką. Šiuo manevru gali atimti apie 50 procentų priešininko gyvybių.

d/b+3 — labai žemas smūgis, kurio nebuvo ketvirtoje žaidimo dalyje. Turėtum būti pakvaišęs, kad iš mažo atstumo nepanaudotum šios atakos. d/b+3, 2 garantuoja atakos tęsinį.

d/b+2 — vienintelis žemas smūgis. Nors ir lėtas, bet pridaro daug žalos. Dažniausiai tai nėra saugi ataka, bet, jei esi ant žemės, gali nebijoti kontratakos.

WANG JINREI

Nors vyresnis už kitus priešininkus, bet vienas iš pavojingiausių personažų.

Stiprumas — daug sujungiamųjų atakų, puiki apsauga ir priešininko metimai.
Silpnumas — keli jo judesiai per lėti.

b+2, 1 — geriausia ataka, jei reikia skubėti. Tai manevras, kai toliau galima naudoti labai daug atakų, kurios priešininkams pridarytų žalos.

Naudok šį manevrą visose kovose.

d, df, f+2 — vidutinio atstumo ataka, pridaranti daug žalos priešui ir labai panaši į Paulo mirties veiksmą.

d+3 — greitas ir labai žemas smūgis, kuris puikiai suderinamas su d/f+2, 1 ataka.

d/f+2, 1 — dvigubas smūgis, kuris baigiasi sujungiamųjų atakų pradžia. Dėl greičio tai dažnai naudojama ataka.

FC, d/f+4, 3 — puikūs spyriai, kuriais galima užklupti atsitūpusius priešininkus. Tai greita ataka, kuri pridaro daug bėdų priešininkui.

f+1+2 — atakos baigimas, kuris puikiai veikia iš vidutinio atstumo.

YOSHIMITSU

Nindzė iš ateities, kuri dominavo *Tekken* senesnėse dalyse. Daug senų ir keletas naujų atakų palieka šį personažą ir toliau žaidime.

Stiprumas — geros sujungiamosios atakos, daug klaidinančių veiksmų.
Silpnumas — reikia išmanyti valdymą, pavieniai veiksmai kelia mažai žalos.

u/f+3 — ataka, su kuria galima atremti aukštus ir žemus smūgius. Tačiau jei priešininkas šią ataką blokuos, saugokis, nes tapsi neapsaugotas.

d/f+4 — vidutinio aukščio spyris, kuris yra ne tik greitas, bet ir apsaugotas. Norėdamas išgauti geriausią rezultatą, naudok šį veiksmą kaip intarpą.

1+4 — ataka, kuri gali blokuoti bet kokį priešininko manevrą. Naudok prieš tuos priešininkus, kurie mėgsta būti agresyvūs.

ff+4 — nors ir neapsaugotas nuo priešininko bloko, bet labai greitas trenkimas keliu gali sustabdyti priešininko žemas atakas ir sumažinti tarp jūsų esantį atstumą.

u/f+4 — apsaugota ataka, kuri smūgiuoja vidutiniu aukščiu ir apsaugo tave nuo žemų atakų. Naudok šią ataką, kai prarasi pirmenybę.

PATARIMAI

KODAI, GAMEDUK

GAMEDUK
GTA: San Andreas
Wrong Side of the Tracks
Kaip tiksliai įvykdyti šią misiją?
Lukas, Kaunas
Kai tik nuvyksite į traukinių stotį, pastebėsite gangsterių susibūrimą. Kai jie jus pastebės, greitai užšoks ant traukinio ir taip bandys pabėgti. Sėskitės ant motociklo su Smouku ir vykitės traukinį. Atsargiai susikoncentruokite į vairavimą, žiūrėkite į priešais atvažiuojančius traukinius, o Smoukas pasirūpins šaudymu. Kai visi gaujos nariai bus nušauti, nuvežkite Smouką namo.

NFSU 2
Kaip galima atsidengti visus *body kit story* režime?
Andrius, Kėdainiai
Bodykit pakeitimą galima atrakinti po ketvirto sandėrio 19-ų lenktynių. Platų *body kit* galima laimėti nugalėjus 11 *Outrun* kovų 5 stadijoje (miesto atrakinimo lygyje).

GTA: VICE CITY
Reikia nuvažiuoti limuzinu į tam tikrą vietą, bet jis yra užminuotas ir, kai pradedi važiuoti, jis susprogsta.
Ignas, Kupiškis
Jei čia ta vieta, kur limuziną tuo metu išminuoja, reikia važiuoti kuo greičiau — bomba detonuoja dėl mažo greičio (kaip filme „Greitis"), tad susiraskite kuo platesnę gatvę ir lėkite. Bombos išminavimas užtrunka apie dvi minutes.

STOLEN
Museum
Kai įeinu į mašinų kambarį (su lazeriais), nežinau, ką reikia toliau daryti.
Vildis, Šiauliai
Lipkite ant mašinos įėjimo dešinėje, kabėdami slinkite į tolimą pusę. Palaukite, kol spinduliai išsijungs, tada šokite atbulyn nuo mašinos. Staigiai paimkite daiktą, bėkite siena, iš kurios eina garai, ir šokite ant centrinės mašinos. Slinkitės į priešingą pusę ir šokite ant mašinos kitoje tvoros pusėje. Slinkitės už kampo, kad Anya stovėtų nugara į antrą spindulių rinkinį. Kada jie išsijungs, šokite, bėkite siena ir šokite ant stulpo. Sekite stulpu per tvorą, nukriskite ir išjunkite jungiklį.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3
Dragon Arena
Niekaip negaliu atidengti Saibaman.
Martynas, Panevėžys
Reikia nugalėti Nappa, kai jis įsiveržia į Dragon Arena. Tai užima labai daug laiko. Kad Nappa įsiveržtų, gali prireikti įveikti net apie 200 mūšių.

THE GETAWAY
Dešimta misija
Kaip pabaigti šį žaidimą? Kur reikia eiti toliau, kai pereini devintą misiją?
Darius, Joniškis
Na, pirmiausia tai neaišku, kurio herojaus misija, mat galima žaisti su dviem herojais — Mark Hammond ir Frank Carter — jų abiejų istorijos ir misijos skirtingos.

HARRY POTTER AND CHAMBER OF SECRETS
Kur rasti knygą „Holidays with Hags"?
Tomas, Klaipėda
Nuo įėjimo holo (lauke) eikite pro tunelį ir sukite dešinėn palei sieną. Tai rožinė knyga.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Gal galėtumėt parašyti visų lygių atrakinimo kodą?
Simonas, Vilnius
Tokio kodo nėra.

BURNOUT 3 TAKEDOWN
Kaip gauti visas mašinas, nors medalius visus surinkau ir visi aukso.
Kęstas, Vilkaviškio r.
Kai kurie automobiliai gaunami už taškus, kiti už Takedowns, Special Event Postcards, Crash Dollars

KODAI

MADAGASCAR

Žaisdami spauskite:

Lygių pasirinkimas: R1(2), Circle, L2, L1, X, Triangle, R1, Triangle.
Nepažeidžiamumas: Up, Down, X(2), R1, L1, R2, L2, Triangle, Square, Circle.
Visi galios padidintojai: Circle, X(2), Circle, Triangle, L1, Square, R1, L1.

SHREK 2

Pirmame lygyje paspauskite pauzę, eikite į Scrapbook ir spauskite:

Visi lygiai: Left, Up, X, Circle, Left, Up, X, Circle, Left, Up, X, Circle, Up, Up, Up, Up, Up.

Visi bonus žaidimai: Left, Up, X, Circle, Left, Up, X, Circle, Left, Up, X, Circle, Square, Circle, Square, Circle, Square, Circle.

Pilna sveikata: Left, Up, X, Circle, Left, Up, X, Circle, Left, Up, X, Circle, Up, Right, Down, Left, Up.

1,000 monetų: Left, Up, X, Circle, Left, Up, X, Circle, Left, Up, X, Circle(6).

FULL METAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL

Pagrindiniame meniu pažymėkite Options skiltį, tada spauskite žemyn ir pažymėkite nematomą opciją. Spauskite X, kad patekti į debug meniu, kur galėsite rinktis sceną, garso tekstą, specialią ataką ir kitus dalykus. Jei pasinkus kokią opciją žaidimas užstrigs, laikykite L1 + R1 + L2 + R2 + Start + Select, kad jį perkrauti.

PSI-OPS MINDGATE CONSPIRACY

Pagrindiniame meniu pažymėkite Extra Content opciją ir paspauskite R1, kad atidarytumėte slaptažodžio įvedimo ekraną. Veskite kodus, tada pasirinkite Mission Select opciją ir pradėkite žaidimą pasirinkę norimą misiją.

Visos galios — 537893 (arba pabaikite žaidimą)
Nesibaigianti amunicija — 978945
Neprašaunamas — 548975
Super Psi — 456456
Nėra galvos — 987978
Arkados režimas — 05051979 (arba pabaikite žaidimą)
Co-op režimas — 07041979
Išlikimo režimas — 7734206 (arba raskite gnomą 3 lygyje)
Tamsus režimas — 465486
Barret treniruotės — 196006
Aura Pool misija — 659785 (arba raskite gnomą 8 lygyje)
Bottomless Pit misija — 154897 (arba raskite gnomą 4 lygyje)
Bouncy Bouncy misija — 568789 (arba raskite gnomą 2 lygyje)
Gasoline misija — 9442662 (arba raskite gnomą 6 lygyje)
Gear Gauntlet misija — 154684 (arba raskite gnomą 3 lygyje)
Gnomotron misija — 456878 (arba raskite visus gnomus žaidime)
Panic Room misija — 76635766 (arba raskite gnomą 3 lygyje)
Pitfall misija — 05120926 (arba raskite gnomą 4 lygyje)
Psi Pool misija — 565485 (arba raskite gnomą 6 lygyje)
Stop Lights misija — 945678 (arba raskite gnomą 7 lygyje)
Tip The Buddha misija — 428584 (arba raskite gnomą 1 lygyje)
TK Alley misija — 090702 (arba raskite gnomą 2 lygyje)
Up And Over misija — 020615 (arba raskite gnomą 4 lygyje)

THE GETAWAY

Per FMV filmuką, kuris rodomas prieš pagrindinį meniu spauskite:

Laisvo važiavimo režimas ir kitos savybės: Triangle(3), Left, Square, Triangle(3), Left, Circle.

Dviguba sveikata: Up(2), Left(2), Right(2), Circle(2), Down.

Neribota amunicija ir nereikia užtaisyti: Up, Down, Left, Right, Triangle, Up, Down, Left, Right, Square.

Šarvuoto automobilio ginklas: Up, Down, Left, Right, Square, Triangle, Circle.

MINORITY REPORT

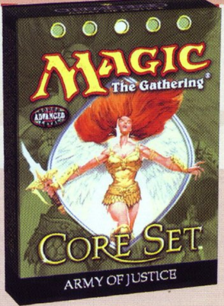
Kaip kodus veskite:

Lygių pasirinkimas PASSKEY
Lygio praleidimas QUITER
Nepažeidžiamumas LRGARMS
Visos kombo NINJA
Visi ginklai STRAPPED
Maksimali amunicija MRJUAREZ
Maksimali žala SPINACH
Papildoma sveikata BUTTERUP
Laisvas taikymasis FPSSTYLE
Skausmo arenos MAXIMUMHURT
Šarvai STEELUP
Beisbolo lazda SLUGGER
Skudurinė lėlė CLUMSY
Lėtas judėjimas SLIZOMIZO
Šoklūs žmonės BOUNZMEN
Netvarkingos vietovės CLUTZ
Dramatiškas finišas STYLIN
Baigiamasis filmukas WIMP
Piešiniai SKETCHPAD
Visi FMV filmukai DIRECTOR

Magic: The Gathering

PASIRUOŠIMAS PRISTATOMAJAM TURNYRUI

Devintoji *Magic The Gathering* edicija atsidurs parduotuvių lentynose rugpjūčio 15 dieną. Bet jau dvi savaites prieš tai įvyks pristatomasis turnyras (*Prerelease tournament*). Jau šį mėnesį daugybė žaidėjų galės susipažinti su naujausiu rinkiniu.



Kiekvienas iš mūsų nori ne tik susipažinti su naujausiu rinkiniu. Norisi ir šį tą pasiekti pristatomojo turnyro metu. Tikrai nėra linksma eiti po turnyro namo, taip nė karto ir nelaimėjus. Būtent nuo tokio likimo turėtų išgelbėti šis straipsnelis.

Turnyras vyksta ne taip, kaip paprasti turnyrai, kai atsineši namuose susidėtą kaladę ir stengiesi kaip galima geriau pasirodyti. Jis vyksta *Sealed Deck* sistema. Tai reiškia, kad atsinešti savo kaladės nereikės — ją susidėsite turnyro metu.

Sumokėję startinį turnyro mokestį, visi žaidėjai gauna po penkias papildymo pakuotes. Būtent iš tų 75 kortų reikia susikonstruoti kaladę. Kiekvienas žaidėjas konstravimui gali panaudoti bet kokį ir bet kokių paprastųjų žemių skaičių. Pradėkime nuo pagrindų:

– Pagrindinis apribojimas — kaladėje turi būti bent 40 kortų. Siūlau neperžengti šio minimumo ir nedėti nė vienos korta daugiau. Mažiau kortų — didesnis šansas reikiamu metu ištraukti reikiamą kortą.

– 40-ies kortų kaladėje siūlau naudoti 17 žemių. Jei jūsų kaladė yra labai agresyvi, gali užtekti ir 16. Jei labiau priklauso nuo stambesnių padarų, patariu naudoti 18.

– Vienspalvės kaladės iš gautų kortų susidėti tikrai nepavyks. Optimaliausias variantas yra dvi spalvos. Priklausomai nuo aplinkybių, galima naudoti ir trečią spalvą. Trečios spalvos geriausia naudoti vos kelias kortas, kokias keturias tos spalvos žemes.

Gavus kortas siūlau sudėlioti jas į šešias krūveles — po vieną kiekvienai spalvai ir artefaktams. Tada atrinkite iš 75 kortų tas, kurių jūs tikrai nenaudosite kurdami savo kaladę. Kortos *Flight* ar *Spellbook* tikrai nėra vertos vietos kaladėje. Kokia nauda iš *Flight*, jei vietoj jo galima įsidėti *Air Elemental*, kuris ne tik skraido, bet yra pakankamai didelis ir baisus. Padarę tai, peržvelkite kortas dar kartą ir nuspręskite, kurios spalvos gali pasiūlyti geriausias kortas. Didžiausią dėmesį reikia skirti padarams. Solidi padarų bazė yra vienas iš svarbiausių kriterijų norint kuo geriau pasirodyti.

14–17. Būtent toks yra optimalus padarų skaičius 40 kortų kaladėje. Nesuklyskite. Per pristatomąjį turnyrą ypatingų strategijų sugalvoti nepavyks — būtent padarai čia dažniausiai atneša pergalę. Dar keli patarimai, šį kartą susiję su svarbiausia jūsų kaladės dalimi:

– Maži padarai be jokių ypatingų sugebėjimų nepadės jums laimėti. *Eager Cadet* galbūt ir sugebės padaryti šiek tiek žalos, bet vėliau tiesiog stebės stipresnius padarus varžovo pusėje, kuriems jis tegali tik krepštelėti.

– Kaladėje verta turėti bent kelis padarus su tokiomis savybėmis kaip *Flying* ar *Fear*. Žaidimui užsitęsus ir abiem žaidėjams nerandant „skylių" priešininko gynyboje, jie gali būti vienintelis būdas, padėsiantis pasiekti pergalę.

Kaladėje reikia atrasti vietos ir priešininko padarus stabdantiems burtams. Padarai *Orcish Artillery* gali greitai susidoroti su jūsų padarais, taip leisite varžovui įgyti didžiulį kiekybinį pranašumą. Būtina turėti būdų sustabdyti tokius padarus. Tiesiog privalu apsvarstyti, ar neverta paaukoti kitos spalvos, turinčios galingesnių padarų, vien tam, kad kaladėje būtų keli galingesni burtai. Raudonos ir juodos spalvos arsenale priešininko padarus naikinančių burtų yra daugiausia. *Dark Banishing*, *Shock*,

Volcanic Hammer... Sąrašas dar gali tęstis ir tęstis. Kitos spalvos panašios paskirties burtų turi nedaug. Kaladėje jų daug tikrai nereikia, 2–5 turėtų tikrai pakakti.

Kartais vienos ar kitos spalvos pasirinkimą nulemia tik viena korta. Tokios kortos vadinamos „bombomis". Jos sugeba lengvai pasiekti pergalę be jokios pagalbos. Na, pavyzdžiui, *Grave Pact* galima laikyti tikra „bomba". Ją išmetus, varžovas tikrai turės nemenką problemą. Kiekviena kova, kiekvienas jūsų padarus naikinantis burtas jam kainuos tikrai daug. Vienintelė problema su *Grave Pact* — ją reikia išmesti. Ne kiekviena kaladė gali leisti sau turėti burtą, reikalaujantį trijų juodos manos.

Tai tiek. Tikiuosi, kad dabar nebijosite *Sealed Deck* sistemos, kad sudalyvausite Devintosios edicijos pristatomajame turnyre. Tikiuosi ten su jumis susitikti ;).

JŪSŲ KLAUSIMAI

Gal žinote, kur galima būtų paskaityti Kamigawa istoriją, gal galėtumėte trumpai papasakoti?
Geriausia visą istoriją perskaityti knygose, kurios yra išleidžiamos kartu su kiekvienu nauju rinkiniu. Šios knygos komplektuojamos su „Fat Pack" rinkiniais. Juos gali užsisakyti bet kuriame MTG klube. Štai trumpa dalis Kamigawos istorijos:

Takeshi Konda (dar žinomas kaip *Konda, Lord of Eiganjo*), charizmatiškas lyderis, nutarė paversti Eiganjo didžiausia didžiausios kada nors egzistavusios šalies sostine. Nugalėjęs visus vidaus priešus, užkariavęs didžiules teritorijas, susitaikęs su paslaptingąja mėnulio tauta, jis buvo arti savo tikslo. Bet besistengdamas tai pasiekti (deja, kaip jis tai padarė, galima sužinoti tik knygoje), jis supykdė dvasias. Po truputį karas tarp dvasių ir paprastų mirtingųjų įsiliepsnojo. Kiekvienais metais nesibaigiančios dvasių ordos puola. Kiekvienais metais mirtingųjų gretos mažėja. Ir štai tik praėjus dvidešimčiai metų visos žemės aplink Eiganjo yra visiškai sulygintos, Reito miestas yra sunaikintas, o Konda pasenęs. Michiko, Kondos duktė, stengiasi ištaisyti savo tėvo klaidas. Ji susivienija su paslaptinguoju Umezawa, vagiu ir juoduoju magu. Kartu jie darys viską, kad tik išgelbėtų tai, kas dar liko iš Kamigawos pasaulio.

Daugiau apie jų ir kitų herojų nuotykius pasakojama knygose.

Kada pasirodys Devintos edicijos kortos?
Įvairiose prekybos vietose Devintos edicijos kortų bus galima rasti nuo rugpjūčio 15 dienos. Pristatomasis turnyras tuo tarpu didžiuosiuose Lietuvos miestuose įvyks šio mėnesio paskutinį savaitgalį.

KONKURSAS: PABAIKITE ŽAIDIMĄ

Varžovas baigia savo ėjimą, jūs traukiate kortą ir ištraukiate Kami of Waning Moon. Ar galite laimėti šiuo ėjimu ? Jei taip, tai kaip ?

Jūs:
– Gyvybė: 2;
– Rankoje: Shining Shoal, Kami of Waning Moon;
– Žaidime: 2xPlains, 2xCity of Brass, 2x Swamp, Lantern Kami;
– Kapinyne: Lantern Kami; Gibbering Kami ir keletas kitų įtakos neturinčių kortų.

Varžovas:
– Gyvybė: 2;
– Rankoje kortų neturi;
– Žaidime: 6xForest (visi užsukti); 2xTraproot Kami;
– Kapinyne: Keletas įtakos neturinčių kortų.

Konkurso nugalėtojo laukia išties vertingas prizas – Saviors of Kamigawa Fat Pack, kuriame yra: Saviors of Kamigawa žaidėjo gidas, 6 papildymo pakuotės („booster'iai"), Saviors of Kamigawa novelė, dvi premium kortos, Saviors of Kamigawa Spindown gyvybės skaičiuoklis.

Papildymus laimėjo:

Gintas Gataveckas, Šiaulių r.
Sebastijanas B., Kaunas
Romas Jarmolovskis, Klaipėda
Rimas Udinavičius, Vilnius
Artūras Venckus, Panevėžys

MAGIC THE GATHERING KUPONAS

Mano klausimas žurnalui:
____
____
____
____
____

Mano patarimas žaidėjui:
____
____
____
____
____

Vardas Pavardė, adresas
____

KETURIOS DVIKOVOS FAZĖS

Kiek yra žaidimo fazių? Klausimas atrodo labai paprastas. Daugelis atsakytų —šešios: traukimo, rezervinė, pirma pagrindinė, kovos, antra pagrindinė ir pabaigos. Iš dalies tai yra tiesa. Bet tai yra ėjimo fazės, o ne visos dvikovos.

Bet kuri dvikova, nepriklausomai nuo to, kas joje dalyvauja, su kokiomis kaladėmis žaidžiama, gali būti suskirstyta į keturias fazes: pradinė, ankstyvoji, vidurinioji ir vėlyvoji. Jei visos jūsų kaladės kortos geriausiai veikia tik kažkurioje vienoje žaidimo fazėje, jūs anksčiau ar vėliau susidūrę su patyrusiu varžovu būsite skaudžiai sutriuškinti. Pradžioje pasistengsiu tiksliau apibūdinti šias keturias fazes.

Pradinė fazė yra labai trumpa: pradedančiojo žaidėjo pirmas ėjimas. Geriausia pradžia *Yu-Gi-Oh* žaidime: vienas monstras užverstas ir viena užversta burtų ar spąstų korta. Jokių būdu negalima padėti daugiau nei vieną burtų/spąstų kortą. Tokiu būdu jūs apsisaugote nuo tokių baisybių kaip Heavy Storm. Jei jūs persistengiate ir priešininkas turi *Heavy Storm*, jis akimirksniu įgyja didžiulį pranašumą.

Taigi pirmuoju ėjimu reikia stengtis padėti į žaidimą tokią būtybę, kuri sugebėtų išgyventi iki kito ėjimo. Tokiu būdu antru savo ėjimu jūs jau galite bandyti užpulti varžovą, sunaikinti jo vienišą padarą ir įgyti didžiulį pranašumą. Du padarai, kai priešininkas neturi nei vieno. Skamba neblogai? Daugelis turbūt pagalvojo apie galingos gynybos padarus. Na, visai neblogai pradėti nuo tokių padarų, bet yra ir dar geresnis pasirinkimas. Užverstos *Mystic Tomato* ar *Shining Angel* yra tikrai puiki pradžia. Jei nepavyksta pradėti pradžioje nuo efektyvaus padaro, tai šalia gulinti spąstų korta Sakuretsu Armor irgi yra nuostabu.

Ankstyvosios fazės metu abu žaidėjai turi daugybę

kortų rankose ir yra pasiruošę viskam. Kiekvieną šios fazės ėjimą žaidėjai turės galimybę padėti dar vieną monstrą į žaidimą. Ši fazė tęsiasi nuo pirmo nepradėjusio žaidėjo iki maždaug trečio ėjimo. Kortos, leidžiančios sunaikinti priešininko monstrus, tampa ypač svarbiomis. Jas panaudojus, varžovas pradeda atsilikti, praleidžia žalą ir turi rasti būdų, kaip stabilizuoti žaidimą. *Hammer Shot* ar *Snatch Steal* yra puikūs tokių kortų pavyzdžiai.

Pagrindinis tikslas ankstyvosios fazės metu yra baigti ši žaidimo etapą turint daugiau nei varžovas kortų žaidime ir rankoje. Kortos, galinčios sunaikinti didžiules grėsmes ir sugadinti visus varžovo planus, šios fazės metu ypač svarbios. Tada belieka tik kovoje susitvarkyti su mažesniais varžovo monstrais. Jei tai pavyksta, galima įžengti į kitą fazę jau beveik užsitikrinus pergalę.

Vidurinioji žaidimo fazė dažniausia tęsiasi nuo ketvirto iki šešto ėjimo. Abu žaidėjai tuo metu jau turi tik po kelias kortas rankose. Jei gerai sekėsi ankstyvosios fazės metu, ir dabar turėtų pavykti išlaikyti spaudimą. Tuo tarpu jei varžovas spaudžia jus, pats laikas naudoti tokias kortas kaip *Torrential Tribute*. Situacija iškart smarkiai pasikeis. Žaidimas stabilizuosis, o jei varžovas persistengė ir nepasiliko kortų rankoj, netgi pakryps jūsų naudai. Šios fazės metu kiekviena ištraukta korta gali smarkiai įtakoti žaidimą. Tereikia pasinaudoti visomis suteiktomis galimybėmis.

Žaidimas retai tęsiasi septynis ar daugiau ėjimų. Labai dažnai **vėlyvosios fazės** vienas žaidėjas tiesiog stengiasi pribaigti savo varžovą. Rečiau atsitinka, kad situacija pasiekė kritinį tašką, abu varžovai nieko negali padaryt ir tiesiog tikisi ištraukti kortą, galinčią pakeisti esančią situaciją ir atnešti pergalę. Šiuo metu stiprūs monstrai įgyja didžiulę vertę. Jie vieni gali persverti žaidimą. Tuo pačiu metu padarai, galintys lengvai ilgai išbūti žaidime (tie patys, kurie yra tokie geri pradinėje fazėje) vėl įgyja didžiulės vertės. Jie gali duoti jums daugiau laiko, reikalingo ištraukti žaidimą persveriančią kortą. Pralošinėjant, vėlyvojoj žaidimo fazėj, atsigauti yra gana sunku, bet įmanoma... Su tokiomis kortomis kaip *Cyber Jar* ar *Fiber Jar*.

Kurdami kaladę, būtinai apmąstykite visas keturias žaidimo fazes. Kaip jūsų kaladė veiks kiekvienoje žaidimo fazėje? Kuri fazė yra svarbiausia jūsų kaladei? Skirtingoms kaladėms skirtingos fazės yra svarbiausios. Tai leidžia nuspręsti, kiek kuriai fazei reikalingų kortų reikėtų naudoti. Galbūt jūs tiesiog staigiai pulsite varžovą ir stengsitės kiek galima greičiau jį pribaigti? Tada vėlesnėms žaidimo fazėms skirkite mažiau dėmesio. Bet būtinai skirkite.

Žaidimo fazių žinojimas gali leisti suprasti, ką jums ruošia varžovas. Kokias kortas jis naudoja? Ką dar jis gali naudoti? Kokios fazės metu tos kortos atlieka didžiausią vaidmenį? Galbūt kažkurios fazės metu varžovo kaladė yra silpnesnė? Atsakius į visus šiuos klausimus, galima įgyti didžiulį pranašumą. Suprantant keturias žaidimo fazes galima nugalėti bet kurį varžovą.

Tikiuosi, kad jau greitai pradėsite taikyti čia įgytas žinias konstruodami savo kaladę. Sėkmės! Jei iškilo kokių klausimų, būtinai rašykite.

ATSAKYMAI Į KLAUSIMUS

Kokiose papildymo pakuotėse galima rasti stiprių spellcasterių?

Gana sunku išskirti, bet manau, kad *Dark Revelations* yra geriausias pasirinkimas ieškant spellcasters. Tuo labiau, kad ten yra visas jų būrys — *Gravekeepers*.

Papildymus laimėjo:

Eligijus Bujokas, Vilnius
Mantas Fominichas, Tauragė
Vitalijus Grabauskas, Kėdainiai
Paulius Levinskis, Šalčininkai
Rimvydas Mineikis, Raseinių r.

YU GI OH KUPONAS

Mano klausimas žurnalui:

____

Mano patarimas žaidėjui:

____

Vardas Pavardė, adresas

____

Penki skaitytojai, atsiuntę užpildytus kuponus, laimės Flaming Eternity papildymo pakuotes (booster'ius).

Fantastiškas ketvertas

FANTASTIC FOUR

Režisierius: Tim Story | Aktoriai: Ion Gruffold, Jessica Alba, Chris Evans, Michael Chiklis| Data: 2005-ieji | Honkongas

Eksperimentinio kosminio skrydžio metu įvyksta avarija ir keturi įgulos nariai yra apšvitinami kosminiais spinduliais. Tačiau šie spinduliai žmonėms nepakenkia — jie suteikia įvairių galių. Rydas Ričardsas, grupės lyderis ir išradėjas įgauna savybę ištempti savo kūną kiek tik nori. Jis pasivadina Misteriu Fantastic. Jo mergina, Sue Storm, išmoksta tapti nematoma ir kurti jėgos laukus. Ji tampa Nematoma Moterimi (Invisible Woman). Sue jaunesnis brolis Džonis tampa gyvu fakelu, sugebančiu uždegti savo kūną ir valdyti ugnį. O pilotas Benas Grimas sugeba pasiversti super galingu padaru iš uolos — Thing. Ši keveriukė nusprendžia pasinaudoti savo galiomis ir pradeda tyrinėti pasaulio keistenybes bei padeda žmonėms kovoti su nenaudėliais, kurių priešakyje — daktaras Doom.

Fantastic Four — vienas populiariausių Marvel komiksų, sukurtas 1961-aisiais ir sunkiais leidyklai laikais padėjęs šiai ne tik atsistoti ant kojų, bet ir tapti lydere. Fantastic Four yra tarsi atsvara tradiciniams komiksų herojams, tokiems, kaip Supermenas ar Betmenas, mat čia herojai gyvena šeimoje, neslepia savo supergalių, akcentuojamas jų žmogiškasis, socialinis gyvenimas. Įdomu, kiek tai atsispindės filme, o dar labiau — žaidime, kuris pasirodo anksčiau nei mus pasieks filmas.

„Fantastiškas ketvertas" Lietuvos kino teatruose nuo rugpjūčio 26 dienos.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

LIEPA	
15 FANTASTIC FOUR	VEIKSMO
15 KILLER7	VEIKSMO
15 PERFECT ACE 2: THE CHAMPIONSHIPS	SPORTAS
15 YU YU HAKUSHO: DARK TOURNAMENT	MUŠTYNĖS
22 BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET 2005	SPORTAS
22 CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY	NUOTYKIŲ
RUGPJŪTIS	
05 GUNGRAVE: OVERDOSE	VEIKSMO
19 PILOT DOWN	NUOTYKIŲ
26 PREMIER MANAGER 2005/2006	VALDYMO
26 RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2	VEIKSMO
RUGSĖJIS	
02 AQUANOX: THE ANGELS TEARS	SIMULIACIJA
02 DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	FPS
09 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN	FPS
16 TOTAL OVERDOSE	VEIKSMO
23 REBEL RAIDERS: OPERATION NIGHTHAWK	SIMULIACIJA
30 BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE	VEIKSMO
30 CONFLICT: GLOBAL TERROR	VEIKSMO
30 TIM BURTON'S TNBC	NUOTYKIŲ

TOPAI

VA TOP 15

1. GTA San Andreas
2. Dragon Ball Z: Budokai 3
3. Nfs: Underground 2
4. Dragon Ball Z: Budokai 2
5. Silent Hill
6. GTA: Vice City
7. Final Fantasy X - 2
8. Final Fantasy VII
9. Final Fantasy X
10. NBA Live 2005
11. Prince of Persia Warrior Within
12. Burnout 3: Takedown
13. Tekken 4
14. Nfs: Underground
15. Jak 3

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Gran Turismo 4
2 GTA: San Andreas
3 GTA: Vice City
4 Midnight Club 3: Dub Edition
5 Shrek 2
6 NFS Underground
7 NFS Underground 2
8 007 James Bond Pack (GoldenEye+NightFire)
9 Devil May Cry 3
10 Splinter Cell Chaos Theory

GNT PSone Top 5

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Rhythm Beat
2 Dancing Stage Party Edition
3 Ultimate Fighting Championship
4 World's Scariest Police Chase
5 Silent Hill

PlayStation 2

1 Medal of Honor: European Assault
2 Juiced
3 God of War
4 Destroy All Humans!
5 Cricket 2005
6 Tekken 5
7 Madagascar
8 Lego Star Wars
9 Star Wars Ep 3: Revenge of The Sith
10 Formula 1 05

PSone

1 Scooby-Doo And The Cyber Chase
2 Spiderman 2 - Enter Electro
3 Dance: UK
4 Donald Duck: Quack Attack
5 The Lion King: Simba's Mighty Adventure
6 Dancing Stage Party Edition
7 Worms World Party
8 Rugrats In Paris
9 Spongebob: Super Sponge
10 Dancing Stage Euromix

Xbox

1 Grand Theft Auto: San Andreas
2 Destroy All Humans!
3 Juiced
4 Medal of Honor: European Assault
5 Cricket 2005
6 Conker: Live And Reloaded
7 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
8 Forza Motorsport
9 Madagascar
10 Lego Star Wars

GameCube

1 Resident Evil 4
2 Madagascar
3 Mario Power Tennis
4 Medal of Honor: European Assault
5 Star Fox Assault
6 Mario Party 6
7 Donkey Konga
8 Donkey Konga 2
9 Batman Begins
10 Timesplitters: Future Perfect

GBA

1 Madagascar
2 Lego Star Wars
3 The Incredibles
4 Pokemon Fire Red
5 Simpsons: Road Rage
6 Pokemon Leaf Green
7 Star Wars Ep 3: Revenge of The Sith
8 Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed
9 Scooby-Doo And The Cyber Chase
10 Star Wars Trilogy: Apprentice of Force